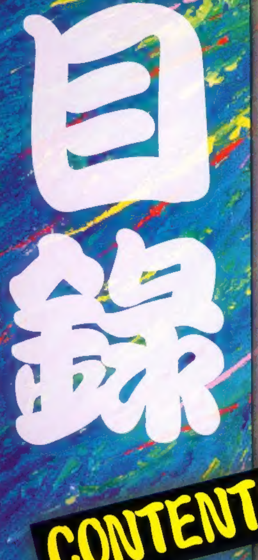
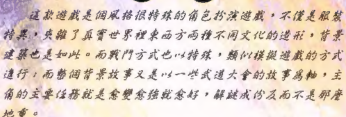

PS
RPG
5
武神傳承
完全攻略
詳細劇情介紹
角色完全收集
戰略徹底指導
分歧故事詳盡攻略
G2
工組
尖端出版


武神傳承


目錄
CONTENTS



前　言



這款遊戲是個風格很特殊的角色扮演遊戲，不僅是服裝特異，夾雜了真實世界裡東西方兩種不同文化的造形，背景建築也是如此。而戰鬥方式也以特殊，類似模擬遊戲的方式進行；而整個背景故事又是以一些武道大會的故事為軸，主角的主要任務就是愈變愈強就愈好，解謎成份反而不是那麼地重。

還有裡頭竟然加入一個戀愛因素，有如時下流行的一些美少女遊戲一般，有所謂的好感度的數值存在。
在主角往後所遇到的女孩子，若細心地回應這些女孩子的心意，可能會發生一意想不到的事件喔。這個，是本遊戲相當值得一提的地方。

剛開始在玩這款遊戲時，您可能會因為它不同以往ＲＰＧ的戰鬥方式而不習慣，可是如果您操縱習慣之後，就會很順手，而且您會發現它一些細微的的方滿有意思的，譬如人物的對白、表情或者是戰鬥中有點真實，又帶點笑料的的戰鬥方式，看了有時不免會想哈哈一笑。

如果玩本遊戲玩破關了，還可以將自己所培養的角色和朋友之間互相交流鍛鍊，而且可以將
自己的隊伍拿來和朋友以ＭＢＳ
模式對戰，相當的新鮮吧。

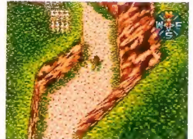

基礎知識

搖桿的操縱方法



按鈕	按鈕主要功能一覽
○	決定鈕、會話鈕、踢打
△	可縮小擴大視野
□	可迅速移動視點，由主角後方向前看
×	配合十字鍵可加速快跑
Start	可觀看我方人員的狀態
Select	可以觀看縮小後的全體地圖
R1 & L1	可以旋轉視點
R2 & L2	可以一次轉45° 角觀看視點。
十字鍵	方向鍵，行走鍵。

武神傳承的特色及注意事項



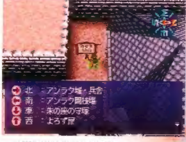
▲若怕會迷路，可以經常面對北方，按L2、R2鈕來調整。



▲按select鍵來觀看縮小的地圖，不過迷宮中不能用。



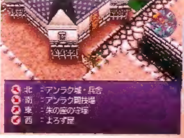
▲按×鈕加方向鍵來進行奔跑。



▲若不知道地點可觀看看板。



▲遺跡的台座在後來即可使用前往四大地方。

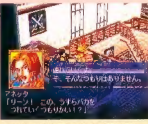


▲即使是視點改變，方向也會按你所在位置改變。

遊戲的特色和應注意的事項：



▲在各國的大會上獲得優勝，獲得封號是我們最初的目的，而在這之間會因為這件事而發生各種的事件。



▲有時會發生要我們選擇要讓那一位同伴加入我方陣營的選擇，這時可就要慎重考慮了，因為在以後所發生的事也會有所不同。

在戰鬥方面是以眞實時間制進行。因此，為了能和敵人近身周旋，或者用魔法將敵人打飛，和敵人之間的位置關係也益形重要起來。為了能活用這些陣形的關係，一定要好好檢視一下喔。

本遊戲與一般的ＲＰＧ有所不同，一般的ＲＰＧ是依循故事的進行而前進，本遊戲則是必須致力於培育角色的能力；而一般的ＲＰＧ必須要清除某些關卡為要點，本遊戲則是單純地使角們變強。是一款相當與衆不同的ＲＰＧ，而且有可能一次破關後，也會有沒玩完的地方。



和女孩子的關係也很重要的……

當主角和女孩子對話時常會出現一些選項，當我們選了之後，會發出一些效果音。由這些聲音中，可以得知女孩子對主角的好感度是增加還是減少，而選擇這些選項，女孩子的臉部表情也會有不同的喜怒哀樂的表情出現喔。而其中的效果音方面，高音代表好感度增加，低音則通常代表好感度減少。而累積不同的好感度，往後和這些女孩子間也會發生不一樣的事件。



◀好感度若太低的話，以後會後悔喔

サロン（酒吧）
勤快地記錄和收集情報是相當重要的事

在某些房子裡的裡頭，會有一個像休息室一樣的房間，在這裡可以收集到這個國家目前的狀況和各種情報，當然在酒吧也有幫我們記錄的叔叔也是很重要的地方，可別忘了。另外，在這裡一些細微的地方好好檢查一下，也可能會有一些意外的小發現喔。



▲在櫃台裡是可以幫我們記錄的叔叔，我們可以問問他周邊的那些人。

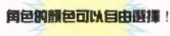




▲本遊戲的記錄點不限在城鎮裡頭，在外面遇到某些特別的人，特殊的台座都可以進行記錄。



▲ 在有些山洞裡也有這種地方，一定要檢查看看喔。

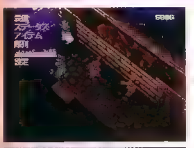


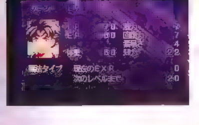


▲和朋友使用MBS對戰時，有可能會出現雙方人馬都是同一個人的情形，這時就可以決定隊伍的顏色以為區別。在遊戲進行中也常會出現要我們選擇衣服顏色的視窗出現。顏色的種類也很豐富，一邊確認一邊決定很方便。

武神傳承

視窗的閱讀方法





按下start 鈕會出現檢視我方狀態的表格右上角有顯示我方目前的金錢數目。

知力/智力

愈高的話，電腦的判斷就愈好，可以幫我們有效地打倒敵人。

筋力

對格鬥型的人最重要的能力，筋力高的話，攻擊力就變強，投擲的成功率和劇擊力也提昇。

回復力

角色使用過的ＥＰ，在時間經過後會逐漸少許的回復，回復力高的話，ＥＰ回復的愈多。

稱號

例如在フィルド得到武鬥優勝，在這兒會出現「アクエラス」的稱號。

LP/生命力

ＬＰ變成０時，就無法戰鬥，被排除在戰鬥行列之外，等到戰鬥結束後，又可完全回復體力。全員若進入「戰鬥不能」的狀態，則只好從記錄處重新玩起。

EP/魔法力

使用魔法要消費ＥＰ值，ＥＮ變成０時，則無法使用魔法。



熟練度

一次的行動使用後熟練度就會各自增加 。

投げ/投擲

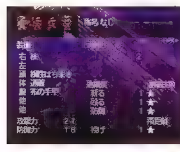
可以一次重創數個敵人的技巧，是格鬥類型的人最擅長的技巧，熟練度提升，而星星數增加的話，投擲的成功率和距離也增加。

防禦

受到敵人攻擊時，配合好時間，按下△鈕，可以減少受到的創傷。

斬る、殴る/砍、毆打

對一單體的敵人用毆打來攻擊。以後如果按△鈕連續時，可以連續毆打 。



頭：

[illegible]士通常裝備頭盔，魔道士則以頭布居多 。

[illegible]：

劍士專用的[illegible]甲或肩衣等等。

腕：

金屬製的重型護腕，或輕便的手環、手套、手甲等，種類豐富。

右手：

劍士的話就是裝備劍，其他的類型，則各有所裝備的武器。

左手：

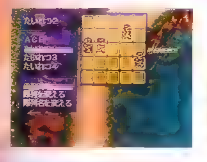
裝備盾的部位，兩手都是裝備拳套的，則什麼盾也不能裝。

アクセサリー

女性所能裝備的耳飾、髮飾等等。



關於隊形的排列

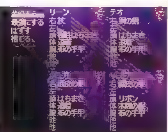



在這個畫面便是關於隊形的排列，在這邊可改變隊伍的排列方式，而敵人所在的方向便是ENEMY，基本上的排法，攻擊的兩個人站在最前面幾排，而有擔任守備的，便是排在施展魔法的人員之前一排位置，而魔法使用者則限定只能排在後兩排的位置，施展魔法遠距離攻擊。

第一個的選項便是決定用四種隊形的哪一種戰鬥（これでたたかう），而第二個是變更隊形排列（隊列を變える），第三個選項便是可以改變此一隊形的名稱。

由於伙伴最多有四個，而這四個人則各個有他們戰鬥時所應擔任的任務，前頭兩個擔任攻擊的人在突入敵陣後，便會一直戰鬥下去直到此一回合戰鬥結束為止。而擔任防禦的，主要任務是防禦後頭的魔法使用者避免被敵人攻擊，所以一但突入敵陣戰鬥後，打完了會回過頭來站好原來的守備位置，而魔法使用者就儘量不要讓他們用肉博戰戰鬥，甚至不用去理他，讓他自動施展魔法。

裝備＆道具



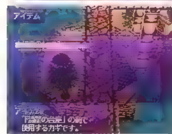
裝備的方法有左右手之分，之前也已大略介紹過它們的差異，在此就不再贅述，而「他」這個地方可以裝備一些戒指之類的裝飾品，增加一些屬性。選擇「最強にする」可以直接裝備最強的武器防具。



裝備解除時，就變成沒有攻擊及防備能力了，也請注意看一下底下一排攻擊力及防禦力的變化。而「捨てる」便是把道具、裝備給丟了，不到有必要，不要隨便亂丟才好。

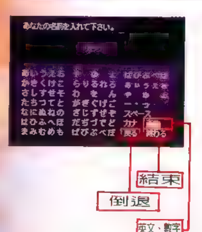


「メンバー入替」可以進行伙伴的替換，底下那個方框會顯示待機中的我方伙伴人員，更換完畢後按ＥＮＤ。

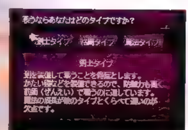


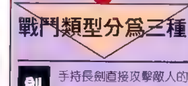
在アイテム（道具）表裡頭有顯示我方目前所得到的道具，底下甚至有一排文字解譯說明它們的功用，但若不懂日文的話就……。

開始進入遊戲



這是遊戲輸入角色姓名的畫面不僅是在剛開要輸入主角的名字，在中途遇到的伙伴有時也必須要輸入他們的名字。還有在剛開始會在武鬥會的櫃台取我方團隊名字。

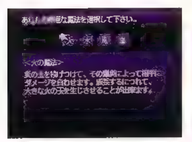


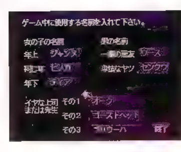


劍士 手持長劍直接攻擊敵人的高手。相反地，法術方面的學習非常遲緩。

格鬥 慣用空手打擊敵方的格鬥者，摔、投、打的體術功力自然不在話下。

魔法 專司法術咒語的吟唱，但是體力值並不高，需避免直接的肉體衝突。





魔法種類共有四系

火	以魔法創造火球投擊，讓對手被爆炎所吞。
水	運用法力引來強大洪流，將對手衝至遠方。
風	呼喚龍捲風將敵人捲昇至高空後重摔而下。
雷	產生電球來投擊敵人，使其為雷電所圍殺。



在這兒是可以選擇改變跟主角之間有特殊關係人物的名字。而女孩子的方面有三種，第一個是比主角年長的，第二個是同年紀的，第三個是比主角年幼的，而男孩子第一個是最佳的損友，第二個是膽小卑鄙的傢伙。而討厭的上司或老師也分成三個。

最後我們可選擇自己喜愛的衣服顏色，選到滿意了之後再出發。

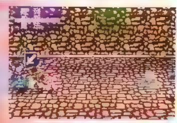
戰鬥前的預備知識？

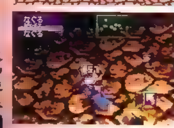
在武神傳承裡，戰鬥是以即時處理來進行。首先要輸入攻擊和魔法指令等，魔法是屬遠射程的攻擊，攻擊指令裡則含有毆打及摔投兩種近身戰。魔法可以造成複數以上的敵人受傷，近身戰的摔投也未嘗不可。而主角們會用這些招式，敵人也一樣會用，甚至還會更花俏，或棘手。由於每個人的時間都是必須等待畫面上的時間計量滿檔才可進行戰鬥，而同時可能會有數個人幾乎同時必須下達指令給他們，所以有時不免會手忙腳亂的。這時冷靜地判斷敵人攻擊的方式，看好敵人排列的陣型，小心我方的陣型不要排的太密集，或在儘量不要站在同一直線上。

要下達命令時，若一個人的攻擊行動尚未發動前，就不要再在短時間內同時好幾人攻擊同一個敵人，以免導致晚下指令的人，常常無法貫徹他原來所打算進行的行動，白白地喪失攻擊其他敵人的機會，此時不妨分開來攻擊敵人反而會比較安全。

而格鬥型的人，常常使出摔投對付大量的敵人可能反而會比毆打來的有效率，即可對付複數以上的敵人，又可同時摔中後排敵人施展魔法的角色，是一舉數得的。不過有時若遇到一些比較重的的敵人有時可能會摔不動喔，這一點要請玩家多注意。

總之，在即時的戰鬥遊戲中，臨機應變是最重要的事，這一點就得靠經驗了。另外在戰鬥中是無法像其他的ＲＰＧ一樣可以逃跑的。







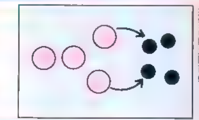
▲一旦戰鬥終了的話，體力就會完全恢復，所有的異常狀態也只會在戰鬥中才發生，結束後就沒事了，不用再去傷腦筋買一大堆的藥草解毒劑了。

戰鬥系統的簡要說明

主角以外的角色，雖然角色們會各自配合我們擔當各個角色的任務，不過還是自己親自指示會比較快又有效率。在戰鬥中最重要的是找到和敵人之間的位置，雖然在此會作大體的敘述，不過怎麼樣是較具體的戰略，還是請您好好思考一下。

[illegible]人優先突入敵陣

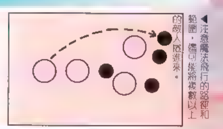
給予擔當「攻擊」任務的人指示時要迅速，對敵人施展魔法，對眼前的敵人抓起來摔，所要求的就是臨機應變的能力。基本上就是奪去敵人一定的體力和行動力，而如何和魔法協同作戰則是關鍵。



◀和魔法協同作戰的話必須要各自分開攻擊

[illegible]

以魔法攻擊的對象最好是敵人中也是使用魔法的角色。除了我方先施展魔法出來可以先制止敵人魔法的詠唱之外，由於魔法使用角色在後衛已無法行動，就可以很輕易地包圍最接近我方的敵人角色。



◀注意魔法飛行的路徑和範圍，儘可能將複數以上的敵人捲進來。

[illegible]會摔人也要會魔法

任務是「防禦」的角色最好能即會摔又會使用魔法。儘量是不要動，一邊看著敵人的行動一邊看情況行動。一邊在後衛以魔法遠距離攻擊，一方面對於接近過來的敵人遠遠地把他摔出去。

◀擔任「防禦」任務的角色儘可能保護擔任「魔法」攻擊任務的人。

1．之後就靠玩家自行運用了

在這兒也已說明清楚最基本的關於團體的戰鬥方式了，即使是讓攻擊擔當者詠唱魔法也不是說不行，最主要是訂定一套完整的戰鬥方針，依此方針行動的話即可。最後，習慣於自己的戰鬥組合，訂立出一套自己的戰鬥方法吧。

戰鬥中的重要知識

戰鬥中△鈕就是性命。

在受到敵人攻擊之前，算好時間按下三角鈕可以及時進行防禦的。若防禦成功，所受到的創傷即會減半，但是這個時點要求是相當嚴格的，所以常常地鍛鍊是有必要的。再者，數值的熟練度愈高的角色，在押下△鈕的時候，最多可以連打四次。因為攻擊敵人就能夠讓這些數值上升，所以就是儘量的打擊敵人就對了。若是相當熟練這些連續攻擊和防禦的基本技巧之外，即使是一些低等級的我方角色，也能夠打倒頭目級的敵人。

防禦時算好時間



▶敵人發光時，立刻按下△鈕。

攻擊時發動連打



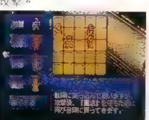
◀手上的武器發光時，要連續按△鈕連打。

關於任務和配置問題

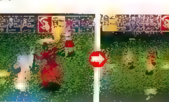
L P值低的角色要讓他們排在後排，雖然在戰鬥中也可以變換隊形，不過與其如此，不如在戰鬥之前就排好隊伍的隊形會更好一些。擔任「攻擊」的人，最好是在敵人還沒穿過我方防禦線之前就要打倒對方，若不幸讓他們越過時，擔任攻擊的人則可以從敵人背後偷襲他們。

擔任「防禦」的人不要擅離崗位跑到前排去攻擊敵人，否則你的魔法師就有危險了，敵人若朝我方魔法師這邊前進，在一定的距離外時，馬上上前去攻擊該名敵人，不要讓他有出手的機會。

擔任「魔法」攻擊的人，若懶得下指令，可以讓他自己發動魔法攻擊。



◀戰鬥的隊形其實並非那麼地複雜難懂。



▶攻擊魔法施展者，可以使他判斷施行。不過若單槍匹馬上前攻擊可能會招致被圍毆的命運，不要太燥進才行。

一般而言，我們在戰鬥的時候即使是不去動我方角色，電腦也會自動判斷下指令行動，只有主角才是非由我們親自操作不行。但是若是想親自「手動」命令，就必須要將指標移動到該名角色身上，然後按一下，出現指令時，就可以暫停該名角色的行動。也就是說，執行「防禦」的角色就可以不會不聽使喚地到處亂跑，而能聽從玩家的命令行動了。

而其他的相關說明，在前面「關於隊形排列」的章節已大致敘述過，在這兒便不再重覆。

攻擊方向的確認

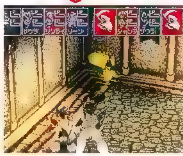
想辦法給予重大的創傷

在這兒介紹有關發動攻擊時所應注意到的攻擊方向。基本上，從背面攻擊敵人比起從正面攻擊敵人所給予的創傷會較大。也就是說，儘可能地從敵人背後攻擊他們。不過敵人也是這樣走過來的，想要從側面包夾並非那麼容易，若敵人的目標是我們後方的的魔法師時，就有機會可以這麼做了，不過風險也比較大。若你的方向選擇錯誤，有時會撲個空也說不定。

▲從背後連續打擊敵人，便能給予敵人的創傷是相當大的。



▲想從舞台的側面接近敵人，

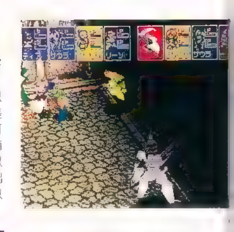


▲哇，撲個空。



投擲和魔法

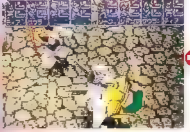
在第一個負責攻擊的角色最好能夠馬上命令他摔倒前排的敵人，不要有半分的猶豫，如此常常可以減少一大半的威脅，否則可能會差一毫則差千里，被敵人先制而被打的七葷八素的。魔法的話，因為有一定的軌跡和爆炸的的範圍，所以有時必須要看清楚敵人的位置再出手，以上兩種善加運用，往往可以達到一石二鳥的效果。



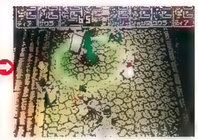


◀看雷達可以很快又有效率地判斷目標，最好是選擇我方可以輕易包圍的敵人來加以攻擊。





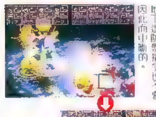
▲把敵人抓起來再摔出去……

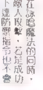


▲砸中了，即可傷害複數的敵人，又可以讓對方重新再走一遍來靠近我們。



◀這個遊戲由於不須要藥草和解毒劑之類的道具，戰鬥講求的是效率，效率不好的話，或稍微一不小心，隊伍可能就會全滅喔，不過若習慣操縱指令之後，玩起來就會得心應手了。



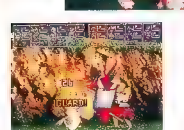


◀在詠唱魔法的同時，被敵人攻擊，若是成功地下達防禦指令也不會因此而中斷的。





▲戰鬥終了，獲得金錢和經驗值。





▲升級了，充滿愉快的笑容和台詞。

關於魔法

特徵：

(1) 直線型：

飛行出去的魔法有一定的軌跡，在這軌跡之內的敵人都會受創。

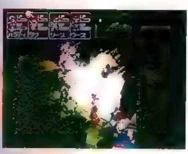
(2) 爆發型：

打中所鎖定的敵人會爆炸開來，傷及他四週的其他敵人。

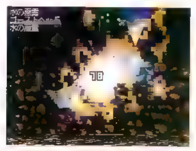
(1)攻擊力強大，範圍廣大。可分成直線型及爆發型。

(2)能夠攻擊遠處或敵方後排的人，但是不可讓敵人攻擊我方這個施展者，不然就前功盡棄。

(3)發動魔法所耗費的儲存的時間相當長，發動中是處於無防備的狀態中，大家要好好保護他。



▲後方的伙伴把魔法一直線打過來也不會傷到前方的伙伴。



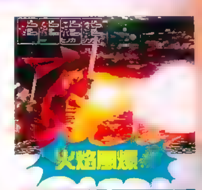
▲算得準的話，有時可同時打中 2 個以上的敵人。

如何記住魔法

在剛開始，有些人本身就記住了某些魔法。但是如果使用一些道具，也可以記住魔法，例如：要記住火的魔法，要炎のかけら（炎的碎片），想要用這些道具記起魔法，通常必須在洞窟之類的地方找到。

魔法的成長率因人而異，它的熟練度想提升，就要經常使用魔法，熟練度愈高消費的ＥＰ也愈少。若使用ジェムニー可以提高魔法的成長率。

熟練度愈高的話，魔法的攻擊力和對魔法的防禦力也愈高。熟練度到達100（極限）時，可以修得上段的魔法，極限的段位，魔法的效果也很強大，務必請玩家一試才行。其他連增加熟練度的寶物都有存在，可以輕易地提升熟練度。



火焰爆爆



冰山壓頂

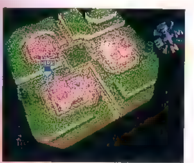


流星火彈

武神傳承的世界

在武神傳承裡，一切都是以3D立體視點來表現，因為這個關係，有些比較難發現的到的地方，就可能必須要運用其擴大、縮小及自由變換角度的功能來尋找。而故事的序盤主要是在這世界裡的四個國家旅行。除了各國本身的特色會有一些共通的之外，也有一些各國自己獨特的特色，玩家可以仔細地觀察。在踏足這個遊戲的基本框圖之前，一定要培養一些對本遊戲的基礎知識才行。

在遊戲裡，有許多我們非去不可的地方，例如可以記錄的謎之遺跡，去過的國家，就可以任意前往任何國家的空間轉移台座，以及一些迷你事件的登場等等……。



▲按選擇鍵縮小的地圖，可以看清自己目前所在的位置，不過在室內或洞窟中就不行了

必須收集的ジェムニー

在フィルド終了到アンラク故事開始時，沒有收集所謂的ジェムニー是不行的。而事實上，ジェムニー只能收集兩個，太早收集完兩個，有時發生不能去的地方變可以去了，有時卻會讓一些特別的事件漏掉，這一點是玩家必須要非常注意到的，所以可不必急著太快集齊兩個ジェムニー，而先收集到其中的一個才是當務之急。


◀在セーマン這個洞窟嗎？裝備完了好。

まろずず屋（雜貨店）

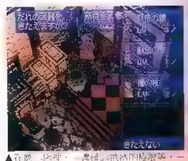
在大會之前，要好好檢視一番自己的道具和武器、防具。

在這個武神傳承的世界裡，和一般的ＲＰＧ一樣，有各式各樣的店面，包括有武器店，防具店及道具店等等，不過有一種比較特別的店面就是“とぎ屋（磨刀店）”在這磨刀店裡，大約付你的武器的價值的幾分之幾，就能夠讓你的武器升級。武器等級１的話，固然是很弱，但是武器等級一但升到了頂級之後，也不見得就會輸給其它的武器。

基本上在雜貨店裡才能買到一些必備的防具跟武器，不過在一些特定場所也是能得到一些強力的武器。而道具店裡，因爲沒有賣藥草之類的東西，通常是賣一些首飾，當然也就是賣女孩子的首飾比較多啦。



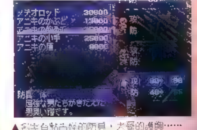
▲在雜貨屋賣的飾物，有能提升防禦力，也有能提升其它能力值的。



▲在磨刀店裡，一邊檢視武器的極限等，一邊提升武器的等級。



▲戰鬥時，一定要全力以赴才行。



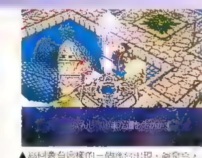
▲名字有點古怪的防具，大哥的護胸……

必須前往的主要地方：

遺跡的高台

可以通往各地的便利裝置

在故事序盤，突如其來被解開封印的謎樣高台。和預賽落榜後，我們所前往的墓地最下層所得到的道具，這之間有著什麼樣的關係？最初是無法使用，若變成能夠前往アンラク後，就能夠很輕鬆地往來フィルド和アンラク之間了。說來好像是神的遺產，可是爲何現在卻能讓我們使用了呢，就讓玩家們來破解吧。



▲為何會有這樣的一個高台出現，真是令人匪夷所思。

修練場

誰也都是以變強為目標

不管哪一國，都會有這樣一種代表地域性的修練場存在。而主角也是經常會來此地的年輕人中的一個。在大會裡出賽的有些人也是修練場出身的。大會若結束之後，不妨去問問他們一下，說不定會有些什麼樣的收獲。



▲剛開始來的時候，並不會發生什麼事，以後再來的話，說不定會發生什麼事。

鬥技場

目標是本次戰鬥的優勝

這兒正是本故事事件主要發生的場所，在接受了報名之後，在比賽前的這段時間裡，可以在會場裡到處探索。如果沒有問這些話，接下來一定會有某些程度上的影響或改變。而寫在牆壁上的的注意事項公告，也一定不要忘了檢查才好。再者，在這兒雖然可以記錄，不過，有時候我們會遇到一些意想不到的強敵，最好在未報名前，事先存好一份記錄，在會場內報完名後，則存另一份記錄，以免在報完名之後，就無法走出這個會場練好功力再來或做其它事了。



▲不只是堂堂正正戰鬥，就可以了，也有某些人會使出一些卑劣的手段。

在各地的武神祭獲得優勝，收集稱號

在フィルド獲得「アクエラス」的稱號

首先，在フィルド舉行的武神祭預賽出場的主角一行人，雖然和在會場遇到的リーヴ成了伙伴，並且一同並肩作戰，但是最後還是敗給了一個人單獨前來的オレイア。但是在決賽時，該名男子卻放棄出賽，以致我們又可以再出賽一次。



◀在フィルド相遇的伙伴除了リーヴ之外，也會遇到ウース、アネッタ、パラディ等三人

在アンラク獲得「テンショウ」的稱號

若順利的在フィルド的武神祭裡獲得優勝，便會決意再取得アンラク的稱號，在路上會遇到一些事情耽擱。在一個被稱做詛咒之館的地方，會發生一些事件，若和アンラク守備隊隊長ヒノカ解決了該事件，即可開啟通往アンラク武神祭的道路。不過總覺得會有些許的不安……。



◀在アンラク的武神祭中獲勝的話，ヒノカ會加入我方陣營，但是她的目的究竟是什麼？

在エメロード獲得ウィンディア的稱號

在アンラク武神祭過關的話，其次便是前往浮遊大陸上的エメロード之國。前往武神祭之前，主角在那裡會遇到一個被糾纏住的少女，必須要幫她解決麻煩事才行。這個少女可以說是エメロード最強的魔法使者，名字叫ティア。她請主角幫他完成一件事。



◀若答應了她的請求的話，會有是否要讓她成爲我方伙伴的選擇出現。

イストラル得到レイヴン的稱號

從エメロード出發時，會有一個名叫ナギ的少年幫我們帶路前往了イストラル。在感化院裡和弟弟ツィン再次見面的ナギ說要幫主角們加油，只好帶著他一起到了武神祭的會場。但是卻因爲他的關係，而變成了敵人使用卑鄙的手段脅迫我們的人質。最後救了ナギ的人，竟是オレイア！？

◀イストラル的人們多只會裝模做樣，可以說是鄉下的地方，卻自認爲高尚不凡，把主角們當傻瓜。

四個ジェムニー的所在地

ジェムニー這個東西不是非集齊四個不可，但一定要解決這四個放置地點的事件才行。而由於ジェムニー本身有各種不同的屬性，可以和我們自身的魔法搭配，我方可以選擇適合的屬件來配合自身魔法即可。

フィルド ～水之ジェムニー～

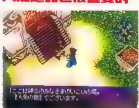
水之ジェムニー是在城鎮的盡頭，水的迷宮裡得到的。但在進去之前，必須要先集齊四個鐘才行。在這裡頭有一個最難得到的，就是在海神祠堂的鐘。這裡除了是非常狹窄之外，鐘更是藏在非通過不可的隱藏道路裡。在看得到水的地方檢查牆壁的話，通往隱藏通道的路就會打開。之後的其它三個地點只來回數次人魚之館問話大概就能明白了。鐘如果全部收集完畢就可以前往水的迷宮了。



◀寂靜的森林裡，有最後非得到手不可的鐘。

收集到四個鐘點了！

人魚之館也很重要的。



◀人魚之館裡，有特別重要的情報，必須要來這兒拜訪兩次。

アンラク ～炎之ジェムニー～

在武神祭時仍舊在挖掘中的守護塚只剩最後一個就挖完了。在守護塚的入口處，有士兵們警戒著，而由於ヒノカ的幫忙，終於可以順利地進到裡頭了。四個守護塚的內部是互相連結的，而且相當的寬廣。但是從入口進去能夠到達的場所卻很有限。也就是有必要從所有的入口都進去過才行。從白色、黑色、藍色底座的守護塚得到防具的話，最後的紅色守護塚才能夠進去。在這兒過關的話，即可以獲得炎之ジェムニー。但，若已經獲得了其它任何一個ジェムニー的話，最好是將最後一個紅色的守護塚放著不管就出去反而是上策……



◀即是アンラク防衛隊長的所講的話，這些守備的兵士只好退下了。

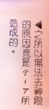
◀只有這兒還在作業當中，是沒辦法進去的，以後再來好了。

武神傳承

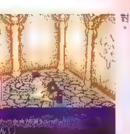
エメロード ～風之ジェムニー～

在エメロード很高很高的空中有座神殿，那兒有風之ジェムニー。據說，以前有路可以從エメロード城前往該神殿，但因爲十年前某場事故的影響，現在想去也去不了了。所以囉，我們只好先從城內搜集情報再講。在來到城2樓最眼前的有座房間進不去，而這座房間應該就是以前前往神殿的通道，想進入此處的話，必須先取得祭王ミルヤム的許可才行。房間裡頭有強風會阻擾我們前進，而只有一位叫ティア的少女她有那個力量可以將風弄停，如此才可前往風之神殿。在神殿裡，最後會有令人驚異的敵人在等著我們哩。





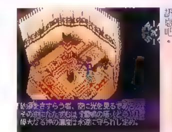
◀之所以無法去神殿的原因竟是ティア所造成的。



◀若是弄壞通路是ティア的關係，恢復原狀也應該是她的工作才對。

イストラル ～雷のジェムニー～

在イストラル能到手的是雷的ジェムニー。這個ジェムニー是在雷鳴之塔裡頭。這個塔在クルーク沙漠裡的某處，而沒有任何人知道它的確切所在地點。所以，首先要在ゼラール的村落收集情報。爲了要從村長的女兒手中拿到前往塔所必備的短劍，我們必須經過進入溫泉，跳入河裡等種種的考驗才行。拿到短劍之後，前往沙漠的話，會發現到一個小洞和一塊奇特的板子如果走上去的話，雷鳴之塔就會出現。這座塔是座十層的建築。但是因爲有時間限制的關係，所以要求要快速判斷行動才行。



◀從擔任イストラル的警衛的ゼラール村入口中打聽雷鳴之塔的訊息吧。



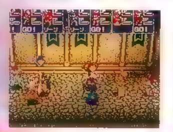
呵呵呵，也有這樣的場面呀。

用儲存的記憶可以對戰的MBS遊戲

（MEMORY BOTTLE SYSTEM 記憶·戰鬥系統）

什麼是MBS？

遊戲一開始之後，各個檔案都有內定一個ＩＤ（玩家是看不到的）。在這兒和培育遊戲角色相當高的自由度相結合，而各自的角色都是「你個人所獨有的」而培養出來的。破關後，是可以使用自己所培育出的團體，拿來和別人對戰的。



◀找適當的伙伴出場戰鬥。

破關後角色的成長

在ＭＢＳ的情形下是無法獲得任何經驗值的，不過雖然如此，原創的故事破關後，要怎麼樣才能再培養角色呢？不用擔心，破關後，這兒準備了有個可以讓我們挑戰多少次都沒關係的巨大迷宮，裡頭充滿了令人起勁的事物在等著我們。不僅裡頭出現的怪物都是一些強敵連打倒之後掉下來的都是一些珍貴的寶物。如此一來，我們便可以勤加練習和提升實力。

每個角色都有他的記錄

在進行ＭＢＳ對戰時，每一次都會將結果記錄下來。不僅記下了勝敗的次數，也將各個角色的戰鬥內容保留下來，當然也是可以從新玩起的（不過，在容量方面有限制就是。若將所有的角色合起來算，一塊的記憶卡最多只能記錄３２回合的份數）。再者，勝利的一方可以從敗北的一方獲得一件的道具（不拿也是可以的啦）。



◀同樣的隊伍對戰以衣著顏色不同來區分。

角色交換

除了主角之外，其它的角色都可以從別人相同的遊戲記憶卡那邊移轉過來，而戰鬥過的記錄也保留著。譬如說，你將你這邊的リーヴ借給了朋友。等到她回來以後，你會看到從未見過的戰鬥記錄，拿回了不知名的寶物，其它許許多可能會發生的情況。但是有一點必須提醒玩家的，你的「リーヴ」只有一個人，只能出現在兩人的記憶卡的一方。

關於強獸的戰鬥方式：

怪物這名字在本遊戲裡頭稱之爲「強獸」，雖然種類不算很多，但是牠們的攻擊方式卻是相當的多樣化，千奇百怪，而且有可能隨便一招都會讓我方喪命。而有些招式出奇不意，令人防不甚防，有時我方若稍不注意，就常會導致本來想保護好的角色沒保護到而被強獸打倒的情形發生。因此絕對有必要記住強獸們各自獨特的攻擊方式才行。如此便能及早預防，然後可以下達集中攻擊的指令，及早打倒該怪物再講。就如同前面有提到的，可以用摔爾的方法以一石二鳥的方式先將敵人發動類似魔法攻擊的角色打中，制止他們比我們先發動魔法再說。



▲不知怎麼的，伙伴中突然有人被高高舉起，原來是強獸中，有一隻使出地下根部突出地表的卑鄙招式。



▲咦？伸出頭頸甩中我方兩名對隊員，真是厲害。



▲「田鱉」發動「蜜蜂轟炸機」攻擊我方。



▲我暈，把人吞了進去又吐出來，真是@#$%！

魔法一覽

魔法等級	術名	特徵	屬性	消費EP
初級魔法	水砲	「[illegible]線型」射出水的彈丸將敵人彈走	水	50
	火彈	「直線型」射出火球貫通敵人	火	50
	雷擊	「直線型」以雷球一直線襲擊敵人	雷	50
	旋風	「直線型」以龍捲風將對手捲起來	風	50
中級魔法	炎霧衝	「直線型」以火焰加熱的水砲攻擊敵人	火＋水	100~350
	霧散光	「爆炸型」以夾帶雷的水氣產生爆擊	水＋雷	100~350
	炎舞輪	「直線型」以高熱的龍捲風襲擊敵人	火＋風	100~350
	流星嵐	「直線型」以雷擊可以擊中3個敵人	風＋雷	100~350
	紅雷閃	「爆炸型」以雷的炸彈將敵人擊散	火＋雷	100~350
	風雪華	「爆炸型」可以將周圍的敵人都捲進來的冷風	水＋風	100~350
上級魔法	炎龍嘯叫	「直線型」以旋風、火、雷混合增強力擊	火＋風＋雷	300~600
	極炎招來	「爆炸型」以強烈的爆炎攻擊	火＋水＋風	300~600
	風陣雷轟	「爆炸型」能夠攻擊廣大範圍的風雷陣	風＋水＋雷	300~600
	轉焦熱球	「爆炸型」對飛行系的敵人無效	火＋水＋雷	300~600


角色介紹

角色介紹



フィルド・18歲・男

是這個故事的主角，玩家所伴演的角色，年輕的少年，10年難得一見的武術奇才，在被衆人期待的大會預賽上落敗了，而感到心灰意冷。在開始時便是可以讓我們選擇「劍士」、「格鬥」、「魔法」等三種類型，對應這個，圖案也會有所變化，順帶一提的是，底下的圖案是格鬥型的。爲了要增強，不斷的修行，不久便會朝向無法預見的故事未來進行。





エメロード・15歲・女

也許可以說是エメロード最強，也是最美的魔法使者，即使是使用一般人所用的魔法，威力也會不同凡響。但是幼年時所引發的事件，導致了這個能力還沒被解放。在エメロード遇到了她之後，若是沒有答應她的請求是無法成爲伙伴的。



ウ[illegible]ス

フィールド・20歳・男

和主角是小時候的舊識，正如外表所看到的，相當自豪，肌肉發達的男人。但是很明顯的沒什麼責任感。和姊姊アネッタ是水火不容的關係，和主角是在雜貨店2樓的武器店見面的，這時若アネッタ加入成爲同伴，則他們不會加入我方。總而言之，在此處必須做個選擇就是。以他自豪的戰鬥能力而言，到目前爲止是個很值得依賴的對象。類型當然是格鬥型的囉。



フィールド・13歲・女

在額頭上有個謎樣的標致，從哪裡來的就不太清楚，身份不明的女孩。現在的戰鬥能力好像非常的高，無奈在開始時，卻似乎不是她發揮力量的等級。天生性格開朗，由於純真無邪言行，常常能帶給周圍的人們活力。和主角在開始時的預賽會場相遇，不管主角要不要，硬是加入了我方的陣營。若與魔法型比較的話，不如說是個劍士型。





ネイギ之村・55歲・男

從アンラク前往エメロード的途中，從路旁的小道進入一個小村落，在那兒我們會遇到這位劍客。在アンラク有人[illegible]到他是個用劍的高手，因爲兒子及媳婦遭遇了一場事故而身亡，和唯一遺留下來的孫子，靜靜地過日子不問世事。雖然頑[illegible]，但是卻不擅於義理人情。孫子是他唯一的弱點。不僅在用劍方面很値得信賴，魔法也不難發揮的角色。

アンラク・18歲　女

年紀[illegible]輕的就當上了アンラク的武將，由此可以知她的武功之強。不僅責任感很重，也不失巾幗英雄的本色。從フィルドー回到アンラク途中，在詛咒之館和主角相遇，以後也會加入我方陣營。是個天生的劍士，但是若善加學習魔法的話，也是很[illegible]信[illegible]的伙伴。要如何培育的話就看玩家了。





チカ之村・22歲・女

責任感強烈，充滿力量的大姊頭。兄弟姊妹很多，但是在她上頭的兄姊都嫁娶了，因此在她之下的弟妹她就自認應該負起照顧的義務。正因爲這個關係，對於很沒有責任感的弟弟的要求就格外的嚴格，可以說是執起了愛的教鞭。由於她和ウース之間的感情不融洽，所以若ウース成了我們的伙伴，就無法再讓她加入。她也是屬於格鬥型。

フ[illegible]・38歲・男

信仰跳舞可以拯救世人的宗教的謎樣人物。和主角見面時也是以跳舞方式歡迎的奇怪傢伙。本人是相當的嚴肅，對任何人而言，都很難理解他的爲人。主角是在雜貨店的門口遇到他的。魔法的攻擊比起格鬥在行多了，是基本的魔法型。







這一塊土地上，神曾經來造訪過，也曾經帶來和平的日子，之後，神便突然消失蹤影，離開此了這個地方。

神即使已經消失了許久，可是人們並沒有因此而遺忘了眾神們的恩惠。每隔四年，在世界上主要的四個地方會開辦武道大會，以戰鬥來祭祀神明，培育戰士來仕奉神明，而這個武道大會就被稱為武神祭。這個大會不是以個人參賽，而是以四個人為一組，而隊伍間互相以武術來較勁。但是這個小組，並不是每個人都能夠組成的。必須要有被認定後，持有「將位」資格的人，才能聚集同伴，組隊參賽。

今天，在這個フィルド的地方，出現了史上被認定，獲得「將位」最年輕的少年，他打算報名參加武神祭，他的名字叫リーン。在這世界的四個地方所舉辦的武神祭，各決賽的冠軍者各自會給予一個象徵榮耀的頭銜（稱號），而主角需往能得到這些頭銜，便展開一連串的冒險和挑戰各地的武道大會了。


遊戲攻略

アクエラス之道

フィルド武神祭預賽→リーヴ加入
フィルド群島→バラディ和ウース加入
墓地遺跡
企鵝的海濱→ウース和アネッタ兩個人選一個加入我方
フィルド武神祭正式賽
獲得アクエラス稱號

テンション之道

樹仙館→ヒノカ暫時加入我方
アンラク城
アンラク武神祭正式賽
獲得テンション稱號→ヒノカ加入我方

ウィンディア之道

天女之祠→ジンライ加入我方
ネイギ之村
アンラク關卡
エメロード
試練之塔→ティア加入我方
エメロード武神祭正式賽
獲得ウィンディア稱號

レイヴン之道

ディザベイ之村
イストラル城
イストラル武神祭正式賽
獲得エクレール稱號，同時獲得レイヴン稱號

ジェムニー到手的方法

水之ジェムニー
人魚之館

チカ之村
修練的岩場
海神之祠
靜寂之森
水迷宮
獲得水之ジェムニー

火ジェム

アンラク城：
白之座守塚
黑之座守塚
蒼之座守塚
朱之座守塚
獲得火之ジェムニー

風之ジェム

エメロード城：
空之神殿
獲得風之ジェムニー

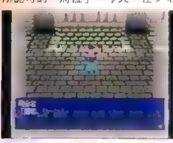
雷之ジェム

ゼラール的帳篷
ゼラール的溫泉
雷鳴之塔
獲得雷之ジェムニー
ジャンヌ加入我方
アンラク城主城堡(結局)

註：1、ザウラ加入我方的方法
獲得レイヴン稱號之後前往イストラル見到ウース的師父，再到セーマン之祠可找到。
2、ジェムニ—寶石只要獲得二個即會強制進行結局流程

第一章　初賽落敗

主角リーン是個武術界人人都認爲很有希望的明日之星，以十八歲的年齡，便已經獲得了受到眾人所認可的「將位」。今天，在フィ



ルド這個地方要舉行一年一度的武神祭，並進行武道大賽，主角也決定去參加，希望能夠獲得稱號。而テーオ和クーガ兩位在道場修行的好朋友也會和我們一起去報名參賽。



在來到武神祭的會場之後，我們先得去櫃台報名，在報完名之後，在會場內會遇到一個年紀很輕的小女孩，她的名字叫リーヴ，她會強迫我們一定要讓她加入我方的隊伍，並參加即將舉行的武道大會，這時不管我們選擇幾次不要，都無法拒絕她的請求。只好勉爲其難讓這個年紀只有十三歲的小女孩加入我方隊伍了。這個新加入的伙伴嚴



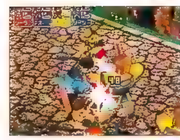
格說起來應該是屬於劍士型，在剛開始時，ＬＰ值很低，最好不要讓她站在前排當前鋒，往後若學會了魔法，也是一個蠻可靠的伙伴。在這兒，我們所參加的比賽還只是預賽而已。

第一場比賽是一位老格鬥家所率領的隊伍，不過並不怎麼強，正是我們作練習防禦（按△鈕）的好



對象。第二個隊伍則比較強一些，先解決前排的兩個格鬥家，再解決後排的兩個劍士即可。最後的決勝

武神傳承



▲ [illegible]

賽，出場比賽的竟然是只有單獨一個人就來報名參賽，他的名字叫オレイア，而且他似乎認識我們隊伍中的リーヴ。看他一副自信滿滿的樣子就可以知道絕不是普通的對。果然在一開始我方便陷入了苦戰，任憑我們使出了渾身的力氣，也無法把他打倒在地，反而是我方的人員不管是有沒有防禦，他所給予我們的傷害都是一樣的強大，我方的同伴一個接著一個被他打倒，這已是無可避免的結果了。



▲ [illegible]

當我方全部都被打倒之後，在這時突然發生了一個奇怪的事件，在一些古代遺跡的高台突然打開，而有一個古代的遺跡墳墓入口突然從地表升起來，並且被一些附近的人發覺了。

第二章　墓地遺跡

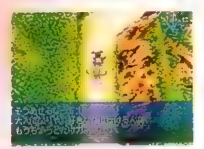
就這樣，主角失去了參加武神祭獲得稱號的資格，而內心對於一定會受到朋友、長輩的奚落和疏離感到害怕，而對於自己的表現也感到很恢心。而リーヴ眼見主角這樣恢心喪志，就鼓勵他，並且跟主角提議到新出現的地下墳墓那邊探探險，暫時忘掉不愉快的事。這時リーヴ又會再次的加入主角陣營。リーヴ加入了之後，可以先到先到雜貨店買些裝備再出發。而在雜貨店的門口，我們會遇到新角色バラデ



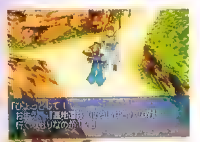
▲ バラデ[illegible]

ィ，選擇會話中第一個選項，相信跳舞可以傳達真理可以讓他加入我方的行列。在雜貨店二樓，我們會遇到在武器櫃台打工，主角小時候的損友ウース，他會問我們想不想知道他的力量，一定要選第一個選項讓他加入我方陣營才行，之後還會再發生另一種選擇。如此一來參加冒險的人數總算湊足四個人了。再來，便是前往墓地遺跡。

在走過吊橋出了フィルド群，朝北方前進，往左邊的小路走有人擋住路過不去。往右邊的小路前進



則可以前往墓地遺跡，中途會遇到有人勸我們不要前去冒險，因為有探險家說他們在裡頭遇到了幽靈，

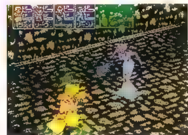


即然是要冒險，我們大可不必理會他的話。在來到墓地前面看到了一些想進去墓地卻又不敢進去的冒險家及一個奇怪的古代遺留下來的平台，這個地方可以供我記█。

這個墓地遺跡的寬廣從外面是看不出來的，要進去裡頭才會知道。在洞穴裡█的入口處貼有一個告示牌，它提示我們，看到有奇怪的地方，最好是按○鈕看看。也就是要先將門口的石頭，按○鈕踢碎才行。而在遇到有石門擋住的地方可以踩地上的石板打開門。在這個廣大的墓地裡，我們可以得到竹光、



生鏽的刀、鎮魂之杖等等，雷的碎片是必須踢碎地下三樓的某根石柱才能得到。而最後打倒頭目可獲得流星的尾巴，這個東西是讓我們在



以後可以自由往來於其它地方所必備的重要鑰匙。不過即使是得到了，也必須要去過那些地方以後，我們才能夠在跡蹟的高台多出一個地名的選項，讓我們自由地前往該地。

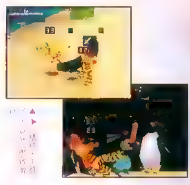
在這兒的敵人，對於初學者而言，可能打起來還有點棘手。裝備若買齊了，應該不算困難才對。在地下四層最後的頭目要注意一下，要小心牠的魔法，可以先將其它嘍嘍打倒後，再傾全力攻擊牠。打倒這個頭目之後，我們便可以出墓地然後走過吊橋前往フィルド大陸的西南部，來到了ペンペン（企鵝）的海邊及來找到チカ之村。

第三章 企鵝的海濱

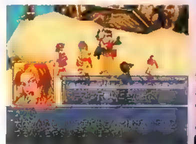
在企鵝的海濱有個商人，我們可以找他記錄。在這兒來到沙灘，我們會遇到ウース的姊姊－アネッタ。而ウース似乎很怕他這位大姐大。ウース的姊姊在看到看到她這位弟弟，竟然海扁了他一頓，原來



是因為她這位弟弟在一年前不聽勸阻，留下家裡年老生病的父親及幼小的弟妹跑到外頭去闖盪了，姊姊也就一直很不能諒解而揍了他一頓。之後，氣也消了，倒是接下來由於在這一帶的企鵝突然兇暴化起來，姊姊受到村人的委託前來打退怪物，她會請求主角幫忙他，當然我們是義不容辭的答應了。接著，果然從海灘的那頭來了５隻的企鵝，而其中的一隻，正是企鵝們的頭目－大王企鵝。由於這幾隻企鵝會使出由遠處滑行衝進我們隊伍，造成我方多人的傷害的技巧及用連續啄的攻擊技，且數量又多，所以要相當小心才好。



打倒他們之後，アネッタ為感謝我們會向我們會要求加入我方隊伍，但是ウース是死也不肯跟他姊姊在一起和我們一起去冒險，這時，我們就只能選擇一個人了。要如

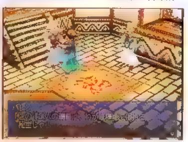


何選擇，就看玩家了。實際上說來，她跟他弟弟的實力都差不多，體力都很高。不管如何，我們也只好選擇其中一位而讓另外一位傷心了。而以後也會因為我們的選擇，對以後會有特殊的影響，不過，兩種影響卻也是相差無幾的。

這段故事過後，因為還是有其他企鵝在，為了防止這些企鵝再來，門口的守衛還是不肯讓我們進去チカ之村。

第四章
再戰フィルド的武神祭

回到フィルド群島之後，原先以為預賽遭淘汰就無法在正式賽上出場的主角，從師父那兒獲知了オレイア不願再參加正式賽而棄權之後，主角便獲得了再次參賽的資格



▲ [illegible]

。而師父在這時也送給了我們武神之魂的寶物（使用下去後，在戰鬥中出手時，連按△鈕可以做出多一次的連續攻擊）。在我們報名完後，來到接待室時，會有一個人出來嘲笑我們，說我們在預賽都輸了，怎麼還有資格出場參賽，雖然這已沒什麼好解釋，不過也令人很難堪了，幸好突然有一位叫カスミ的小姐會出來替我們講話，才可以順利出場。而這位カスミ也是來參加武神祭比賽的，看起來似乎很強的樣這場我們所參加的正式賽的對手都是經由初賽的汰選所產生的強手，所以就不是能那麼輕鬆就能過■的了。第一場我們所遇到的是由一個常常會發出尖銳笑聲的小姐所組成

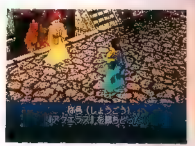


▲ [illegible]

的隊伍。戰鬥時，我們必須注意前頭帶隊的這個小姐的攻擊，體力較高，攻擊力也較強，可以列為第一個攻擊的對象。而排在後排那位，則是會使用水的魔法。在第二組和我們對壘的，是名叫テンマ的人所率領的隊伍，應該注意的除了這位以外，還有站在中間的武鬥家會使

武神傳承





出摔投的技巧。如果要使用魔法攻的話，可以瞄準後排使用魔法的人攻擊。第三隊出場的正是先前幫我們說話的女孩子カスミ所率領的隊伍，這個隊伍的平均體力要比前面



那幾隊的人高出了許多，帶頭的カスミ是個武鬥家，所以要注意一下她的投擲技，而她的體力也高達１２０。另外在後排對方的魔法師則會使出風的魔法使我方全員被捲起來，要小心。

打倒第三隊之後，我們便可以得到アクエラス的稱號，及得到冠軍的賞■·玉石の冠。在另一方面，在開始時採掘特殊礦物的ガイモン將軍似乎和瞬殺的オレイア之間有不淺的關係，オレイア會將在預賽獲勝所得到的月のしずく交給ガイモン。而這裡還有另外一位アンラク的宰相，這三個人似乎在進行一項不爲人知的陰謀……



勝選之後，回到修練場找師父報告他這個好消息，他會給我們５００元做爲獎勵，而從ソイ那兒可以得到他親手做的手作りはちまき。





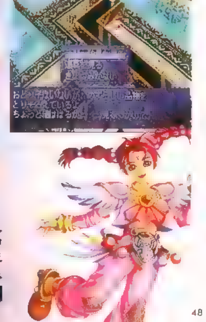
第五章 被詛咒的樹仙館

由フィルド群島東部出去一直往前走可以來到ユウザン的道場，在那兒若有２０００元的話，可以買到水のかけら而能記起水的魔法

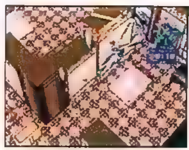


在フィルド群島東部的サロン房間的後頭有一個櫃子，將它破壞掉以後可以看到一個渡船的小碼頭，由那兒坐船可到達一個小島，上頭有一個珊瑚之館，在那兒有賣許多高級的防具，存夠錢的話一定要來這兒喔。

由フィルド群島東部出來往左可以得前往フィルド大陸東部，一直往前走可以來到花園之家，在這兒，這棟建築的主人會請我們幫她拆掉不要的房子，以便重建。這個是跟故事進行沒有任何關聯的小遊戲。只要進入建築後，在２０秒內，一邊按×鈕快跑，一邊按[illegible]鈕把建築內所有能擊毀都擊毀。如果成功地把建築內所有的東西在時限內都拆了，那麼我們就可以得到報酬１０００元。



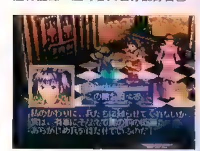
武神傳承



在完成前面這件小事件後，由フィルド大陸西部沿路看指示牌前往アンラク大陸東部的話，會來到アンラク城的正門，不過在這四週似乎發生了一些人口失蹤的事件，

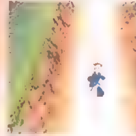


而隊長奉命出來調查，只好去找這個隊長，請她幫忙。接著我們只好前往アンラク樹仙館，這邊既然稱爲「館」應該是可以供人休息的地方，暫時也只好投宿在此地。在樹仙館我們會遇到剛好來這兒投宿的アンラク守備隊的隊長，她名叫ヒノカ，這時倒正好可以找她幫忙。沒想她今年芳齡才１８歲，跟主角同年紀，就榮升了隊長這個職務，倒令主角有點訝異。但她說：在這個人口失蹤的事件未解決之前，任何人都不可以進入アンラク城中。她剛好要回アンラク了，不過眼見天色已晚，而且在交談時，外面剛好又下起大雨來了，只好留在這個館內休息。在這裡的櫃台我們可以進行記錄。這時各人也分配好自己



的房間了，在我們進到房間後，樹仙館的執事，他會來問我們說，當我們在夜裡不管聽到什麼聲音都不要去管它，我們可以回答他よし，わかった。在回答完執事的請求，我們可以去ヒノカ的房間找她聊，她會告訴我們，這間館近來發生了許多人口失蹤的事件，她剛好也是來這兒調查而投宿的，而且聽說這個館通常會在下雨的夜晚會發生人口失蹤的事件，而且常會從地底下傳出奇怪的聲音，所以這個館才會被人們稱爲詛咒之館。這時可以再到館主的房間，看到執事正好和館主在聊天，我們可以向館主問完一些事之後，回到房裡休息，在自已的床前選定（はい），就可睡覺。

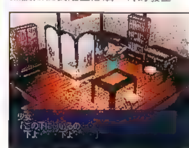
剛進入睡眠狀態時，主角會做一個怪夢，這個夢似乎也暗示主角本身潛藏一股未知的力量。但當我



們睡覺睡到一半時，突然會有尖叫聲傳到我們的耳裡，醒來時，前往大廳，發現到有個工作人員被殺了。在這兒，ヒノカ會請我們去アンラク城請士兵來樹仙館外頭等待，萬一有事可以接應。這時會出現兩個選項，但不管你選哪個，都無法打開這個館的大門，看來這個館果然很古怪。這時，我們只好一起跟ヒノカ調查這個館所發生的怪事了。



開始，我們在每個房間都調查一下，這時，我們都會看到一些靈魂一直出現在我們眼前，然後又消失了，而且也會不時的聽到一些怪聲。當我們來到館主的房間時，我們又會看到一個女幽靈，她自稱是館主的女兒，她說她為了阻止父親狂暴化，才會被殺。而且請我們無論如何要阻止悲劇一再的發生，



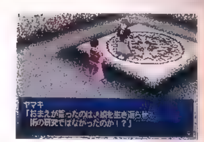
說完後就消失了。這時，在角落我們可以發現到，原來是床鋪的地方竟出現一個地下通道，當然，充滿好奇心的我們是一定會下去的囉。在剛到地下後，我們又遇到了ヒノカ，這時她又會問我下來做什麼，這兩個選項，並不會有任何影響。接著突然出現了怪物向我們襲來，



ヒノカ便以其敏捷的身手解決了怪物。打倒怪物之後，高傲的她說，她想用自己的手親自調查，不想要我們幫她。最後，只好分頭調查事件的原由了。當我們每走過一個奇怪的地點時，同伴們都會無緣無故的消失了，最後竟然只剩下主角一個人，這下可糟了。不過幸好我們在中途又遇到了ヒノカ，而且這時竟然看到三個同伴向我逼近，看來似乎是遭人控制住，而出現一副要出手攻擊我們的樣子。現在除了將



他們打昏之外，沒有其它方法可行了。在這兒，我們便可以和ヒノカ聯手了。唉，沒想到同伴們都還滿厲害的，以兩個人來打還真是吃力。不過，幸好ヒノカ會連續攻擊的技巧，在攻擊時，在我方角色發光的時候，連續按A鈕兩次可以連續攻擊兩次　打昏了同伴之後，再往下樓的樓梯走下去，繼續走下去可以遇到館主及事件的幕後眞兇，也就是執事先生。為了所謂的祭神，他一直利用握在他手上館主的把柄而抓了不少人來做貢品。當館



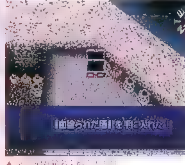
主已開始不滿執事這樣的作法時，他竟然一刀殺了館主。我們兩個人看到這樣的做法當然是不能原諒了，便要懲罰他，於是執事便叫出了這些貢品（原來根本是他將這些抓到的人改造成強獸的。）來攻擊我們。第一隻出現的怪物是一隻大蜈蚣，他會使用兩種攻擊，一種是將我們咬起來摔出去，另一種是吐



毒氣，讓我們兩個人都受傷，所以要速戰速決才好　在打倒第一隻之後，執事又會想叫出第二隻強獸來，雖然叫是叫出來了，牠卻不聽執事的使喚，把執事給吃了，眞是自做自受，惡有惡報　就這樣，我們這兩人也解決了這個事件，而ヒ

ノカ這個年輕的女隊長也不禁對主角刮目相看。看來這個館也已經不能住人了，於是ヒノカ便派了一大批的士兵將這個館給查封了。當リーン正要和ヒノカ道別時，リーン的那幾個胡塗伙伴還說自己在睡夢中被我們毆打等等，而抱怨著呢。接著，我們便可以安然地進入アンラク城了。

這個迷宮有幾個寶箱要拿的：誘惑之香、塗血之杖在地下一樓，塗血之盾、暗黑之斗蓬（マント）、及生鏽（さび）的刀在第地下二樓。



▲ [illegible]

第六章 アンラク的武神祭

當眾人來到アンラク時，就必須先前往參加武神祭，先到櫃台登記，便可前往參加當地的武神祭的武鬥大會。當然，在這之前別忘了去記錄室記錄喔。在參加武神祭的開幕式之後，從西邊的會客室出來會遇到以前曾經幫助過我們的カスミ。她會要求我們一定要通過第一回合的比賽，如此才能在第二回合和他打對台。再從西會客室出去後便可以開始第一場比賽了。第一組的隊名是叫エレガンド・ゴデッス。原來這些人是以前我們在フィルド



▲ [illegible]

所[illegible]的那組姊弟檔，若是打敗了他們之後還會說一些滑稽的話。在第二場比賽之前，我們出會客室後會再次遇到カスミ，她會說她失敗了，敗給叫エルゴ的小隊，然後會叫我們要小心，因爲她說她輸得有

點不明不白的，對方似乎很古怪。接下來我們便必須再和對手エルゴ進行對戰了。但是當我要再次出場時，負責接待的人會要求我們戴上一個手環，而這個手環在我們戴上去以後竟然會使身體變得很重，



▲ [illegible]

而且渾身無力。這時，我們在第二場比賽時，就無法使出投擲技，這一點要注意，不要在戰場上忘了。



▲ [illegible]

這個小隊並不強，小心一點就能。在這場比賽結束後，從アンラク那兒有軍隊前來，原來他們是要來逮捕要求我們戴上手環的那個接待員，因爲他受了エルゴ的請託，跑來冒充接待員，凡是要參加和エルゴ對決的，都要強迫他們戴上這有問題的手環。接著，這個假接待員便被捉了，但是卻被エゴル給跑了，之後那個眞的接待員才跑回來說他被押在廁所裡，剛剛才被士兵們救



▲ [illegible]

了。

在接下來的第三場小隊還滿強的，因爲他們不怕魔法攻擊，也不怕正面的毆打，但最怕摔了，所以一定要擅用摔擲技才行。比賽完獲得冠軍後，我們就得到了テンション的封號，能夠得到的獎品是曙之



▲ [illegible]

盾。另外一方面，アンラク的ガイモン副將軍在知道リーン得到テンション的封號後，開始擔心主角會去探查有關ジェムニー的事，所以命令了ヒノカ來監視我們，並且給她任務：要是主角有開始查到ジェムニー的事情時，就要毫不留情地擊殺主角。



▲ [illegible]

出了武神祭會場後，ヒノカ突然跑來跟主角講說：因為她跟ガイモン將軍理念不合，於是便辭職不幹了。然後她會要求主角讓她加入成為伙伴，一起去旅行（這時請選擇いっしょうに行こう），答應她的話，便會有士兵跑來問ヒノカ辭職的事是真是假，在他們知道這件事是真的之後，除了心理裡難過之外，這個士兵會要求和我們對決，輸了就不能讓ヒノカ加入我方陣營，在ヒノカ說出我們是連續兩場武神祭的冠軍後，士兵們轉而要求和我們比賽障礙賽跑，地點是在他們士兵的訓練場。


▲ [illegible]

比賽在ヒノカ的哨子吹響後，便要一邊按×鈕再按方向鈕一直往前奔跑才行了，中途我們會經跑過一連串浮在水上的木板，一定不要

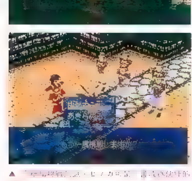

▲ [illegible]

猶豫太久，看到能走過去就要上去，到了中途會遇到一條急流的小河川，往左斜線的方向直衝可以很快


▲ [illegible]

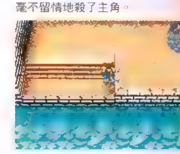
武神傳承

到達對岸，到了有兩個必須跳上去的踏板前，我們最好選擇左邊的踏板前進，否則走右邊的踏板會被高高的彈起而浪費不少的時間。到了對岸後，要爬到高台頂，得到ヒノカ的繪姿，再跑回頭，對方的士兵通常都會用一些「偷吃步」，不過我方如果沒有做任何的停留或猶豫太久應該很輕易就能獲勝。即使贏不了，也可以重來一遍，不用擔心沒記錄。但若你選擇了あきらめる，則ヒノカ便不能加入我方了。若是贏了比賽，ヒノカ便會加入我方陣營。



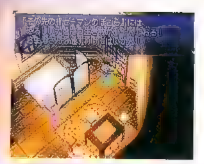
▲ [illegible]

在ヒノカ加入我方陣營後，會了解原來她的確是接受了ガイモン的命令來監視我們的，如果主角一但有打聽ジェムニー的言行，就要毫不留情地殺了主角。



▲ [illegible]

在我們讓ヒノカ加入我方後，便可以前往アンラク大陸北部。在アンラク的道路上旁邊有座小橋，走過去的話，我們可以找到一座由一位叫ジイサン的人所經營的體術庵，在那兒我們會遇到在武神祭上遇到過的カスミ。而裡頭有個建築我們暫時還無法進去，要等到我們拿到レイヴン這個稱號的時候才能進去，而這棟體術庵似乎是通往一個叫セーマン的祠。





第七章
劍聖的抉擇－天女的祠堂

而由アンラク正門出去後，可以前往アンラク的林道地區，在這兒可以撿到一些旅人所遺留下來一些道具。出了這兒的林道之後，原來被山崩塞住的通路也已經打通了。再繼續往前走可以到達アンラク大陸的東部，在路旁的小木橋我們突然會看到有兩個人正在對話，而氣氛似乎有點凝重。其中一個人在說完話之後，便離開了。在打聽另外一個人之後，才得知那個人在アンラク是個很有名的人，名字叫做ジンライ，他被人封為「劍聖」，而另外一位則是ネイギ村的村長。隨後我們可以跟著村長進了ネイギ村。

在ネイギ村，我們又可以買到一些很不錯的裝備，而照往例的，リーヴ又會要主角幫她買東西，這次她要買的東西是「護鼻眼鏡」，就看玩家願不願意買給她了。接著，我們得先去拜訪村長，由他的口中得知原來這個村在以往一直是被アンラク國王命令負責保護神水的村落，而現在劍聖ジンライ卻因為為了救自己病危中的孫子，決定違抗御令，前往存放神水的天女之祠堂盜取神水。在知道了這些原故之，我們便可以尾隨ジンライ後頭，前往天女之祠堂了。

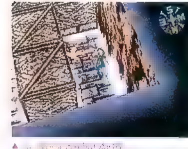




▲

在天女之祠堂的門口，我們會看到通往祠堂的大門已經打開了，便立刻走了進去。原來，想直接到達祠堂還得經過這個迷宮的一番折騰才行。

天女的祠堂內，道路很陜窄，不好好注意的話，很容易迷失了方向。三樓是個會令方向感不足的人頭痛的地方，有個地方若不仔細，



▲

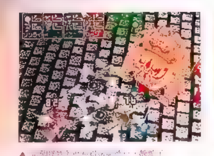
還真難發現那兒可以穿越過去。接著就是充滿一堆會滑動冰塊的地方，在那兒我們必須要使出衝刺的方式，並抓好時間，才能一關一關的通過，若被冰塊撞到了，只得重來了。在這第三層的通道上有一大堆寶箱，一一取得吧。在三樓的一面石牆前，會問我們一些問題，有兩個選擇供我們回答，我們要回答"羅漢"才能得到「羅漢之劍」喔。



▲

最後，我們總算來到了天女的祠堂正門，在要進去之前我們看到了劍聖ジンライ正在和祠堂的守護者搏鬥，很不幸的，單憑他一人之力，即使是被稱之爲劍聖，也只能被一腳踹出來而已。我們只好進去幫他和這醜陋至極的守護獸戰鬥了。這怪物以單體來和我們戰鬥就不算是很強，集中攻擊即能打倒，不過尚需要注意他的特殊攻擊，廣範圍的連發手裡劍，不小心會全隊受到重創喔，還是不能太大意才行。







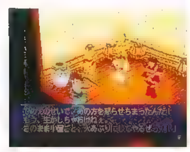
這個迷宮可獲得的寶物有：一樓的妖之咒布、天女的戒指、炎的碎片（かけら）、獸的手甲、天女的衣裳，第二層可得到白木的戒子，第三層可得到６８０Ｇ、３９０、２４０Ｇ、鳴海、提神藥（氣付け）藥、浪人之魂、２１０Ｇ、生鏽的刀鞘（さびたさや）、１６０Ｇ、一水之杖、瀑瀑之劍、天女的守護（守り）。

在我們得到天女的聖水之後，便可以回去ネイギ之村，拿藥救活劍聖的小孫子コタロ，而這時，劍聖他想沒有什麼可以回報我們，就只好讓他跟我們去冒險幫助我們，而村長也會答應他幫忙代為照顧他的小孫子コタロウ。就這樣，劍聖也可以跟我們去冒險了。在出發之前他為我們展示了一下祖傳的寶衣－金太郎的圍兜，ジンライ是說可以提升攻擊力，不過好像很難看，要不要就看玩家了。

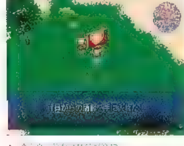
第八章
前往エメロード的路途

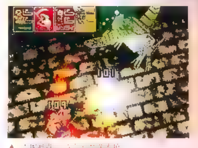
解決了ジンライ的事件後，在前往エメロード的路上，眾人會遇到一件麻煩事件，我們會遇到前次在アンラク會場上使用卑鄙手段想打敗我們卻失敗的主謀－エルゴ，他又會再次使用落石的卑鄙手段將眾人都擊昏，然後通通把我們抓起來關起來丟在一間小房間內，而且打算放一把火把我們通通都燒死，正在眾人危急之時，沒想到在當時逃過了一劫的ジンライ跑來要救我，當我們從被鎖住的房間出來後，已經發現這些惡徒們通通被ジンライ打倒在地了。這次，他又會展示了他的那件寶衣，誇讚是這件寶衣的功勞，然後又想將這件寶衣送給我們……

在這個アンラク平原中部中央的小石頭，可以破壞，我們可以得到珍貴的貝がらの盾(貝殼之盾)。

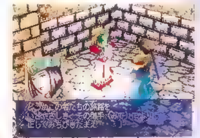


在來到アンラク和イストラル之間的關卡後，我們從這兒的士兵口中得知了這個關卡竟然跑來了一隻強獸佔住了關卡的大橋，叫我們暫時不要進去。當我們不聽勸告進去後，眼前，只看到一堆的士兵被怪獸踢了出來，然後落荒而逃。我們在繼續前進之後，便看到了這隻怪物，並且和牠打起來了。說起來這怪物體力並不高，不過要小心他的甩尾攻擊，和噴火攻擊。





打倒強獸後，進了關卡的另一頭，在那兒我們會遇到一位美麗的女神官，她說她是從エメロード來的，並且感謝我們替這個關卡消滅了怪獸，讓來往的行人又可以自由的通行了。在進了這邊的關卡之後，前頭會有一個記錄點可供我們記錄。出了這個關卡之後便進入了イストラル的領地了。



第九章
エメロード的小花

來到イストラル平原北部，一直往前走，來到了イストラル大陸東部，找到了通往祈願之谷和蒼龍回廊的路，當我們想去祈願之谷時，路口都有士兵擋著。他說前面沙漠中不斷地發生沙暴很危險，所以不能讓我們前往。這時我們只好先走蒼龍迴廊這條路了。



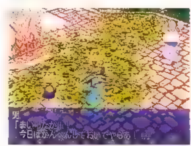
▲ 前面有沙暴，[illegible]

蒼龍迴廊是可以前往空中的國度エメロード必經的道路，在路上，我們會遇到許多倒在地上的人，口中念念有詞的，說他們是從空中的地板摔下來的？然後又會提到一位被稱之爲エメロード之花的美少女，聽說他父親要舉辦選婿大會，每個人都爭相想娶這名少女爲妻，但是想贏的人必須通過一連串的考驗才行。而他們正是接受這個考驗時，失敗了之後倒在那邊的。到底是怎麼樣的一位美少女讓眾生顛倒呢？



▲ [illegible]

（用３Ｄ方式太難表現，制作的人乾脆用２Ｄ　ＣＧ表現出來，果然是生得一副楚楚動人，我見尤憐的美少女。）在來到エメロード城東部，我們會被強制帶到高台上，在那兒我們遇到了有個相貌醜陋的大漢正在對一個年紀輕輕的女孩子糾纏不清，主角當然是義不容辭的前往幫忙囉。

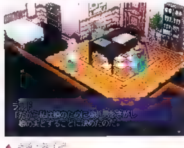


▲ [illegible]

那名大漢看主角想好管閒事出來幫忙，便要和主角打起，沒想到輕輕一拳就被主角打倒在，並且抱頭鼠竄了。原來我們所幫忙的這位女孩子正是被人稱之爲エメロードの花的女孩子。這時這個女孩子告訴主角說：她也不喜歡他父親這種選婿的方法，造成了太多人的受傷，自己心裡實在也很過意不去。

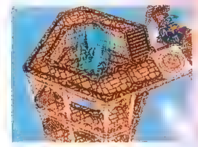
這時旁邊正好有位不知姓名的老婆婆，她從頭到尾看到這件事，他希望主角去幫忙這位名叫ティア的女孩子跟他父親請求終止這項無意義的選婿測驗。當然若這時你沒有答應這位女孩子的請求，她以後也不會加入我們的行列。

在來到ティア她家後，我們得先見過他父親，當然如果想完成ティア的請求，就必須通過這個測驗才有資格終止這項不合理的選婿考驗才行，當然也只能來進行挑戰。



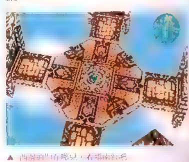
▲ [illegible]

在答應了之後，我們可以先出去外頭和同伴說說話，然後還可以找ティア的父親ラルド進行記錄。由ラルド身邊的門進去後，試練便開始了。第一項考驗便是走過一堆迷宮的路，中途會遇到一些怪物，這時就只得單打獨鬥了，是比較辛苦一點，也別忘了時時要按△鈕防禦。


▲ [illegible]

轉一個小圈，可以很快地找到它的出口，但是最好不要這樣做，我們可以先延著四個角落找看看，可以找到兩個寶箱：水晶劍、附羽毛的手套(羽根付けの手袋)。

在轉移到第２層樓之後，延著迴旋梯走下去，會來到三個可以轉移的門，選擇西邊的門才是正確答案。


▲ [illegible]

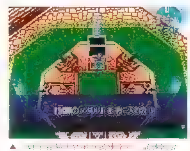
來到第３試練場時，延著這個走廊一直走，可以找到通往第四試練場的轉移地板。而第三試練場可得到的寶物有壽之咒布。

來到第四試練場時，可以看到一大堆會滑動的地板，站在上頭，每當在地板與地板之間要互相銜接時，我們就得快速跑過去，如果沒有跑好，可就會隨著地板掉下去，



▲

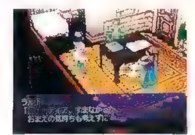
但頂多重來而已。由於這裡有兩個寶箱要拿，不小心掉下去的機會是很多的，無論如何要記得這些路線要怎麼走，然後小心一點，才不會一直重來。在這一層可獲得音速之拳，祈願的戒指。在走到第四試練場的中央後，便可■重新回到第三試練場，原來在這第三試練場本來不能進去的門，現在可以進去了，在這裡是可以通往最後的試練場，也就是第五試練場的通路。



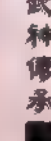
▲

在第五試練場並沒有什麼陷，不用擔心。不過■記得破壞一些可以破壞柱子，在裡頭可以獲得風神的翅膀(風神のはばたき)。在打開中央寶箱得到試練的金屬(試練のメタル)之後，便算是通過試練了，我們也可以直接跳回剛開出發的地方。

在我們好不容易通過試練以後，ティア的父親ラルド■■實現原先他自己所訂好的條件要將女兒許配給我們。不過我們拒絕了，因爲我們之所以■來參加這個試練，只是爲了答應ティア的請求，要終止這個不合理的活動而已，並沒有其它的目的。



▲

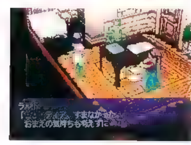

戰神傳承

ティア也跟著在此時請求父親停止這項不合理的測驗，以免再造成更多人的傷害。父親於是便說出了當時他也是受過這個考驗才追到ティア的母親的，所以他才會認為每個想追他女兒的人都必須[illegible]通過這個考驗才行。

父親在拗不過兩個人的請求之後，只好答應停止這個測驗了。接著ティア又會要求主角讓她跟著我們一起去旅行冒險，答應她之後，父親又要阻止了，不過既然都已經被人家通過這些試練，在這時想阻止也已經沒立場阻止了，讓自己的女兒就這樣子跟人家走了，心情又是十分的複雜。



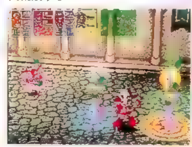
▲ [illegible]



▲ [illegible]

第十章 エメロード的武神祭

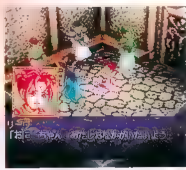
在エメロード解決了ティア的困擾之後，便可以參加當地的武神祭。不過在這之前最好先到城內逛一逛，可以在說教室拿到風的碎片，在神官長的房間拿到神官服。在進入會場之前，先前那位老婆婆會跟我們說些話，然後就走了，而ティア似乎很敬重她。第一隊是由四個美少女神官所組成的隊伍，由於她們都是使用魔法的隊伍，所以早點使出摔投的技巧是比較可靠的方法。若沒有一次摔到後頭的其中一個魔法師，則她們全體都使出魔法技時，後果可是會很慘的，不過她們的體力都不算太多，動作快先打倒就沒事了。



▲ [illegible]

在第二場還沒比賽之前，會有人請我們的隊伍喝飲料，這時隊伍中的幾個女孩子都會跑出去喝，加上ウース也會出去喝，總共就四個

人。接著當我們出去後就會遇到那個送我們飲料的人，他又會再問主角是不是要喝他送給我們的飲料，一定要拒絕，不能答應。在拒絕以後，我們再回到會客室。



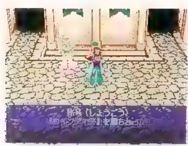
回到會客，這些喝過飲料的伙伴們會突然叫肚子痛。原來剛剛那個果汁有問題，在這情形下，所有喝過飲料的人，ＬＰ值都要下降，這時就必須考慮是否要再讓這些人出場。

下一場比賽的對手正是那個送我們有問題飲料的傢伙，這場由於我方ＬＰ值都已減低，打起來會格外辛苦一點，要注意一下後排的女魔法師，可以的話，先打倒再講。打完這一場，肚痛就會好ＬＰ也會回復回來。下一場出賽的，即不是普通的對手，裡頭有兩個人都是會強力的風魔法的。而尤其中間的テジョウ體力高達兩百以上。有人倒地是免不了的了，我們可以先打倒後頭的魔法師，再打倒テジョウ。



而 我們要用魔法師的話，最好是用魔法熟練度高的人出場，而不要用剛加入的ティア。如此，用魔法的人可以比較容易發揮力量。在打倒以後，正要被頒發ウィンディア的稱號，突然剛剛那位用有問題的果汁給我們喝的人會跑進會場來，在觀眾面前說我們做弊，在他高超的演技之下，眾人還真的信以為真。在百口莫辯之，那位我們在門口遇到的人，突然跑進來了，並且自介自己的身份，原來他就是頂頂有名的大祭王，在他的證明之下，觀眾就相信我們了。

不過，這位仁兄這時竟然惱羞成怒，要攻擊大祭王，幸好被主角制止，而這位仁兄本來要被送到說教室去聽講的，不過他當然不肯了，早已溜之大吉了。最後，我們總算順利的拿到ウィンディア的封號了。



武神祭完畢之後，大祭王會要我們到她的住處，並告訴我們下一站是到イストラル去取得最後的稱號：レイヴン，而且告訴我們以後若有疑問無法解決的時候，可以來找她。後來又會單獨留下リーヴ，其他人先到她房間外頭等。不過，過不了一會兒，リーヴ便出來了，好像並沒有對リーヴ講些什麼特別的話。

拿到ウィンディア的稱號後，先別急著出城，再回到城裡，到エメロード的發射場，從那兒坐飛空船可以到達漂浮在空中的島嶼，類似珊瑚館一般，都是賣些外面沒有在賣的特殊裝備及道具，基本的樣式都跟珊瑚館一樣，只有幾款樣式不太一樣而已，而在這浮空島裡頭到處檢查可以找到氣付け藥。

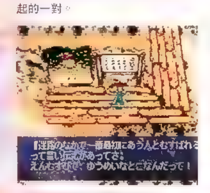


在我們要出發之際，有一位名叫ナギ的小男孩會跑來找我們，他知道我們要去イストラル之後，自告奮勇願意當我們的嚮導，我們可以帶他出城去。



第十一章
祈願之谷

在我們出了エメロード城之後，便可以前往祈願之谷了。在來到祈願之谷前，門口的服務人員，會向我們介紹有關這裡的一切奇怪的傳說，凡是有眾多的男女進入以，最後在門口相遇的，便是有緣在一起的一對。



▲ [illegible]

好奇心的驅使下，我們進入了這兒，如果隊伍中有バラディ和ジンライ，他們就不會進去，而有ウース在則會跟著出去。

進去以後，除非走到盡頭，不然我們是不能從入口出去的。這個迷宮並不會遇到任何怪物，所以不用擔心，在門口遇到了ウース之後，還會跟我們說笑：男對男無效啦。在走過所有的路之後，好像剛好就是這麼湊巧地會和其她女孩子擦身而過，然後她們又會自言自語的，從她們的口中所暗示自己中意的對象好像就是主角……。

在到了門口時，所遇到的竟然是ヒノカ，不過這好像只能說是有緣而已。ヒノカ這個外剛內柔的女孩子突然害躁起來，叫主角等她出去一會兒之後再出去，以免被人家誤會。主角只好照著話做了。

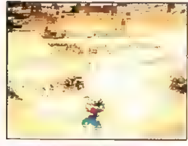
出了祈願之谷的迷宮後，來到了祈願之谷的展望台，在那兒，每個女孩子都在欣賞這一帶美麗的景色。主角可以到旁邊跟ナギ以２０Ｇ的代價購買紀念品，然後在展望台前側邊的小花圃摘花。最後這兩樣備齊了，就可以去找你心目中認為是最佳女主角的女孩送給她，這可會關係到最後會和主角在一起的是誰喔(回答女孩子時，第一個選項是：可以請妳過來一下嗎，第二個選項則是：不，沒什麼事。)。送給她們花之後，便可以來到這裡的花園來對她們告白。這段故事結後就可以直接回到出口處，不用再走迷宮了。



▲ [illegible]

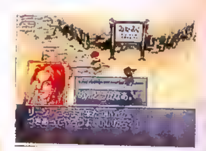
第十二章
ディザベイ的感化院

在離開了祈願之谷之後，便來到了イストラル東南部，再走過去便進クルーク沙漠，一直走，走到了クルーク沙漠４，如果我們隊伍中有アネッタ，就會發生龍捲風事件，而ナギ會在此時失蹤，在角落可以找到他，從這看來，這位アネッタ似乎把他當成是自己的小弟在擔心了。



在這兒一直走往前走再往一直右，可以找到イストラル城塞入口。在要進入イストラル之，ナギ會要我們再幫他一次忙，我們從旁邊一條路進去便是ディザベイ的小村莊。

在裡頭可找到感化院，我們要不斷選第一個選項鼓勵ナギ，如此，他便會進去找他小弟，並和他小弟會面了。在出村子以，由於這兩兄弟會要求要幫我們加油，只好讓他們去了。

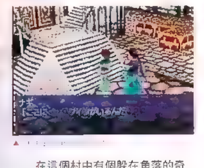


在我們來到ディザベイ村時，在要出賽之前，我們可以在這個小村莊內逛一逛，在西之家，會發生因為和自己的鍛冶店師父發生口角而跑到感化院去的小孩子，最後由我們去幫忙找回來。而在村中，我們會遇到村人提及有關ジャンヌ的事，這位女仕在數百年前是イストラル領導人，她曾經將イストラル的人民從和アンラク之間的戰禍救



武神傳承

了回來，イストラル的人民至今都還很感謝她，在人民的口中則被稱之為聖女。但是以相對的立場去問ヒノカ，她是在アンラク眼中的魔女，在她的手中殺了不少アンラク的士兵。所以是聖女是是魔女呢？可能是見人見智的問題了。至於這個ジャンヌ的話，目前還身份不明呢。



▲

在這個村中有個躲在角落的奇怪的老叔叔，他會發出感覺上很不正經的笑聲，你可以跟他買到一本所謂的“畫冊”，而這本畫冊上有很多小姐都穿得很「涼快」……(想買都會覺得不好意思）。以300元買進的這本書裝備上去的話，EN的極限會提升。



▲

最後，如果我們在這村中好好逛一下的話，可以撿到不少的好寶物。在東之家可以撿到氣付け酒、西南的家撿到砂的首飾、西之家撿到鐵的小劍、在感化院內撿到236元及雷的碎片，村中另外可得到雷神的喧嘩（雷神のざわめき）。

第十三章
最後的イストラル武神祭

在進入イストラル之後，我們必須去旅店休息，而今天剛好也是武神祭的前一天，來到此地的人很多。在進入旅店後，一位叫ブルジュア的青年在那兒展示他所製作的黃金企鵝，並且嘲笑我們窮酸。就不必理會他了。到了夜晚，我們在睡覺前，可以和同伴們對話，在和ティア對話時，若選第二個選項雖然可以博得ティア的歡心，可是卻會傷害到ヒノカ的心，所以要注意一下。



▲

在我們上床睡覺後，在睡夢中，主角會夢到自己小時候父親在頭上幫我們綁上頭帶子的事，他老是囑咐我們，叫我們不要隨便把我們頭上的帶子拿掉，讓人們看到我們頭上的標緻。然後當我們睡到一半時，突然會被一陣吵雜的風聲吵醒，並且會聽到有人在叫我們的名字。醒來的時候並沒有任何奇怪的事發生（其實在角落已經看不到ティア的蹤影了）。



▲

在我們醒來以後，來到大廳時，我們會看到昨天那位驕傲的青年在那邊著急著，說他的黃金企鵝不見了。等我們出門口時，可以發現到那座黃金的企鵝就在門邊（奇怪，該不會是昨晚那陣大風把它吹來的）。在這時，我們可以看看是否要拿，還是要還給人家，這都無所謂。正義的我們還是把這不義之財還給人家好了。



▲

另外一方面，以前那些設計陷害過我們的那些對手又在想一些餿主意要對付我們了，究竟下一次我們又會遇到什麼樣的麻煩呢？



▲

第一隊出場的是我們剛進入會場裡所遇到過的一位女孩子所率領的隊伍，她是ゼラール族長的女兒セターレ，如果你看到她是女的就掉以輕心，就大錯特錯了，她本身會使用雷魔法，而且也是名劍士，攻擊力很強，所以是我們要先加以

武神傳承

攻擊的目標。由於在這個武道大會的敵人都已經不太怕魔法了，所以不要使用魔法較好。第二場出賽的隊伍也由一名女孩子所率領的隊伍所組成，本身會用雷魔法之外，又會用劍攻擊，需要兩個人合力攻擊她，不然等她一使出魔法，隊伍的體力會耗損很大。另外她們隊伍中叫レナ的，她也會使用魔法，也要一併先解決。

在第三場要出賽之前，ナギ的弟弟フィン會突然慌慌張張地跑來告訴我們，他哥哥ナギ被綁架了，而那個綁架ナギ的人正是下一場我們所要面對的對手，對方叫我們在下一場比賽中，不可以出手，也不可以反擊，總之，就是要我們認輸就對了。

如果我們不照他的話去做，那麼他手中的小孩的生命就有危險。我們聽了這些話，也真的不知道該怎麼辦才好，為什麼每次都會遇到有人會來阻礙我們比賽？下一比賽就快開始了，但也只好利用這休息的空檔去找人，實在也是沒有辦法的事。在聽人說有看到小孩子被一個大人帶到觀眾席去之後，我們趕忙前往觀眾席，但是在那兒卻仍舊找不到人影。

沒辦法，比賽要開始了，只好先回休息室。在出場後，我們遇到了這個ゼーレン，他又一再警告我們挨打時別出手，否則小孩的命就不保。就這樣，我們只好忍痛讓人家打，在被打到已經快昏厥之際，耳際裡突然傳來叫我們出手的小孩子聲，我們就這樣不知不覺出手了。ゼーレン這傢伙又不悅的警告我們，說我們是不是不要小孩子的命了。就在我們不束手無策之際，從觀眾席那兒傳來剛剛那個小孩的聲音，竟然就是ナギ，他身邊還有一

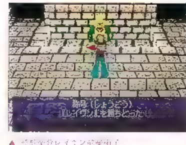




位大人，他已經沒事了，他要我們可以出手了。哈哈，這一下，我們可就可以還手了，剛才被打的那些份，一併要叫這個卑鄙的傢伙償還。這場比賽現在終於正式開始了。

之前，我們全隊都已經受了傷，血也只剩一半，不過敵人的體力也不算很高，這時最好採各個擊破的方法攻擊敵人，動作要快，否則讓敵人先出手一定是會被一擊打倒的，要相當小心才行。而且如果敵人攻擊我們時，也千萬要記得防禦，多少能防得了一次。攻擊時就一定記得連打，才有辦法各個擊破。然後要記得敵人中一位魔法使，會使用雷魔法，則列爲打倒的第一對象，而拳鬥士會使用投擲技，則列爲第二要打倒的對象。

就這樣我們打倒了ゼーレン這個卑鄙之徒，在這時，那位救ナギ的人進這個鬥技場來了。原來，他竟然就是剛開始時，在フィルド武神祭的預賽上讓我們吃敗仗那位強敵オレイア。我們想感謝他時，他並不領情，他說他只是看不慣有人用卑鄙的手段贏得這樣一個以四對四公平的比武大會而已。不管如何，我們費盡千辛萬苦終於拿到了イストラル所給予的エクレール這個稱號，而這四個稱號已經全到手了，另外又會給予我們象徵這塊大地最高的榮耀：「レイヴン」這個稱號。可獲得的獎賞則是銀翼之劍。



▲ 終於拿到レイヴン的稱號了

所謂的「レイヴン」就是神之鳥的意思，是誰所認可的稱號。在獲得了這個稱號之後，另一方面，在アンラク國裡，原來的「慈王」セイバス辭位了，而換上一個叫「鬥神サバーク」的人登基，國內的人民心裡普遍感到不安，以前的國王很慈祥卻不知爲什麼會突然主動讓位，現在這個國王只知道他看起來就是一副很強壯的樣子，卻不知道他究竟會是一個怎麼樣的人，而紛紛在揣測。


▲ 原來アンラク王之所以會讓位，都是這個傢伙一手策劃的

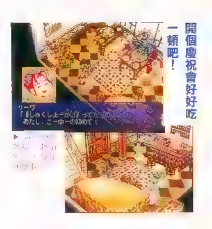
不過看，這一切的一切根本是宰相センクウ一個人所策劃的，在他的策劃之下，所有來自異世界的「放浪之神」都將從被他所修復的封印裡出來，而這個世界都將要以這個アンラク爲中心。這時，這個鬥神サバーク命令センクウ快點收集到所有的所謂的「ジェムニー」的寶石，及尋找額頭上有星型標緻的人。

第十四章 新的旅程

我們終於得到最後的封號「レイヴン」了，所有的伙伴們為此事，大家■了一個慶祝的餐會準備大吃一頓。在餐廳裡我們可以找同伴們聊聊天。在問到ヒノカ時，他會問我們成為「レイヴン」的感覺如何，第一個選項是ひやかさないでください（別挖苦我），第二個■項是君のおかげだよ（多虧了你）。你可以選第二個增加她的好感度。



在出餐廳之後，在問到ティア時，她也會問你同樣的問題，第一個選項是因為有你在的關係，第二個選項是如果你沒有一起高興是不行的，選第二個是比較適當，但若玩家■自己選任何選項也是可以自由地去進行。

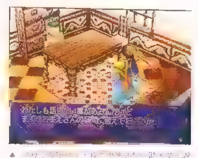


開個慶祝會好好吃一頓吧！

在接下來會突然發生了主角和和剛■下樓梯的リーヴ，突然消失了一短暫時間的小事，而兩個人也會同時看到同樣的景像，也看到了兩個人同樣都是頭上有徽章的族種。這時，エメロード的大祭王剛好來了，也看到這樣的情形，她會■求我們借步說話。在這兒，她告訴了我們有關放浪之神的事，也就■原來的放浪之神被封在另一個世界裡，現在他們藉由センクウー的手，又■從被封印的的異世界出來了。如此一來，人們又得回到過去一樣，在眾神的指揮下過日子。而且他又會告訴我們，說主角和リーヴ都是同屬於星之一族，是當時不願意在神底下過日子，而獨自一族離開這個世界到異世界去生活的特別種族。後來大祭王會問我們是否覺得應該破壞這個封印呢？第一個是そんなことは　できない（不能做這種事），第二個是そのとおりだ（正是如此）。我們■選擇第二個

戰神傳承

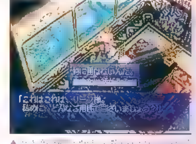
選項，也就是人類還是自己用自己的方法生活就好了。最後她會問我們最後一個問題，也就是叫我們再去尋找ジェムニー，這個東西才能阻止放浪之神再度回來，另一個是現在無法回答她，我們回答她第二個選項，就交給我們吧。大祭王和我們聊完後便離開了。



最後我們會在第二天開始起床時，被師父叫去，他本來要將道場讓給我們，不過如果我們選第二個選項，那リーヴ會阻止我們，所以我們是不可能把道場繼承下來的。這些同伴也都說要再跟我們一起去旅行，我們也必須為了收集ジェムニー而開始去旅行了，在門口還會遇到ヒノカ，回答她的話之後，她又會加入我方的行列。

這一個新的開始所有的雜貨店裡所賣的東西都換新的了，我們可以去買些新裝備來換裝。而一些怪物也變強了，所以還是要注意一下喔。

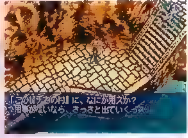
我們先去人魚之館，原本我們未成年是不能進去的，不過門口的守衛知道我們得到了レイヴン的稱號之後，就趕忙讓我進去了，在裡頭除了可以看成熟的金髮女郎跳舞之外，也可以到人魚之館的主人那兒問到有關ジェムニー的事，在那兒，他那些藏書我們也可以觀看，並大致了解了ジェムニー寶石的所在位置。





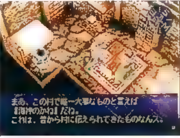
從現在開始後，我們所可以尋找的ジェムニー總共有四個，但只要找到其中的兩個就必須強制到結局去，所以先得到一個就可以了，到時候再到各個ジェムニー的所在

地去冒險，然後再決定拿哪一個是我們要拿的最後一個，所以即使是中途有人向我們要這個ジェムニー，給他也沒關係，只要拿到兩個就行了。之後，我們先去看看海神的祠堂，不過那個祠堂中間有斷崖，過不去。而ウース會告訴我們想進去要有鑰匙，而這鑰匙在ウース的故鄉チカ之村的村長手中。





當我們來到チカ之村時，我們發覺村中的人似乎不歡迎我們，而在一戶人家家中，還被趕出來，從他們的口中有透露出一些訊息來，說有奇怪的三個人送他們藥，可以使他們變強。可是還是有人不，因為總覺得有點怪怪的，大多數都是年輕人吃的。



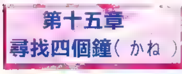


在我們訪問了村長之後，他告訴我們，要進入海神的祠堂必須要有海神之守護（海神の守り），而且這東西正是送這村中強化藥的那三個奇怪的傢伙所打算要的東西，村長不放心也就請我們幫他保管，而我們剛好也需要吧。就這樣，我們拿到這個東西就出發了。可是當我們來到了門口之後，村中的數個年輕人突然向我們要這個海神的守護，說是那三個人要的，於是便和我們打起來了。我們的功夫當然是不輸他們呀。在教訓完這四個年輕

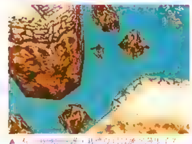
戰神傳承

人之後，他們竟然每個人都無力地倒下。

回去問村長之後，了解了原來這所謂的變強藥其實有副作用，三個禮拜之內，吃了的人的確會變得精力旺盛，但過了這第三個禮拜之後，每個人都會因爲體力透支過多而不支倒地，現在全村凡是吃過這藥的人都變成倒地不起了。在我們要再出發去海神的祠堂之時，ウース突然說他不去了，因爲他說他不能放心村子這些人現在變成這樣，所以要留下來注意一下這裡的情形，然後他說稍後等村人都好了，便會再追上我們。（選第一個選項，讓他留下來吧。）

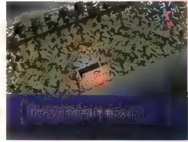


第十五章 尋找四個鐘（かね）



▲ [illegible]

當我們在フィルド大陸行走，走到大陸西邊，與回到フィルド群島時，ウース會追上我們，再次加入我方隊伍。之後，我們便可以到在進入這個迷宮了。首先，映入我們眼簾的是位在石橋下一個大水潭。然後在來到一個有很多水流的地方，當我們走下去時，我們會隨著水流的的流向而被沖走，在這過程中，我們可以在各個水流盡頭的平地上找到許多寶箱，一定要注意。



▲ [illegible]

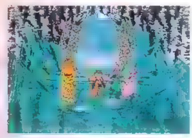
還有最重要的是，在這要得到うみなりのガキ（海鳴之鑰），再走了一段路之後，我們會在牆邊看到一個很不明顯的門，上頭有刻一個臉譜，在那兒可以使用這個海鳴之鑰



▲ [illegible]

，由這個密門進入內部深處。由這兒再繼續走就可到達前面所看過的那個看起來像水晶的地方，門口也有一個記錄點可以記錄，先記錄一下吧。進去門內後，看到這個地方

路斷掉了，而在那下面有一顆很大的球體在那邊載浮載沈，我們可以由牠身上跳過去到達對岸，這海神之鐘就在眼前了。但當我們要拿這個鐘時，突然後頭有人叫我們，原來那個水中的石球，竟然就是一隻大海龜，我們打擾牠的睡眠，因此牠便跟我們打起來了。

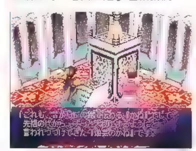


這幾個怪物包含了兩隻人魚及一個大海龜。這隻大海龜的體力很高，還有要注意他一招泰山壓頂及甩頭的招式，會造成我方人員複數以上的傷亡。打倒牠後，牠又再度沈入了水中，我們便能順利取得海神之鐘了。

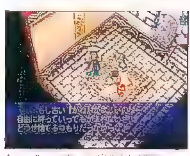


這兒可得到以下數個寶箱：サンゴ（珊瑚）の杖、サンゴのかぶと（頭盔）、サンゴの盾、虹のバンダナ（頭帶）在地下通道。在水路可得到桃色貞珠的戒指、サンゴの鎧、サンゴの小手、海神的鎧、水のかけら等等。

再度前往人魚之館，和館主聊天一直回答"はい"，最後回答"水迷宮に行く。"他便會帶我們前往他收藏人魚雕像的地方，然後他又問我們覺得這雕像這麼樣，我們回答他第二個選項"サイコです（最高貴了。）"，館主他便會把人魚頭上的「遊藝之鐘」送給我們。



接著我們便要前往ユウザン的道場，來到該道場內先和テンマ，也就是以前曾經和我們交手過的人，現在是這家道場的主人對話，他是說他剛好要把鐘給丟了，而我們這時剛好也需要，不過他把這鐘放在道場的最深處，要我們自己去拿。



▲

由該道場側邊的路，可進入修練的岩場。由岩場入口一直走，沿途有一些訓練的設施，不過並不防礙我們前進。走到盡頭後，在一個凹下去的平台可找到這個“武人之鐘”。這裡的怪物都很強，要小心喔。

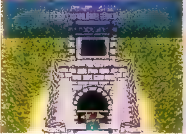


▲

我們得到這幾個鐘之後，最後就剩下最後一個沈默之鐘了，想得到這個鐘可由フィルド大陸西南部前往靜寂之森的鐘塔獲得。在我們來到靜寂之森時，竟然有三個人先到了，而這三個正是以前常常陷害我們的三人組，他們說了之前就是他們給チカ之村的人吃那種怪藥。然後他們又說他們也吃了那種藥，在他們眼中，我們就跟蟲一樣，於是便和他們打起來了。這幾個人體力都很高，攻擊力也都很強，不過只有三個人，各個擊破即可，把ゼーレン留在最後打。把這幾個敗類打倒後，他們就跟蟲一樣爬走了(真是惡有惡報)。如此，我們便能順利得到最後一個的沈默之鐘。



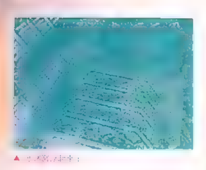
▲



▲

將這四個鐘都拿到手後，便可以前往フィルド的水迷宮的四個放鐘的樓台。來到水迷宮之後，進入各個樓台，將手中的鐘一個一個的放上去，如此一來，中央的空曠處便升起來一個水迷宮的入口，我們便可以進入水迷宮了。

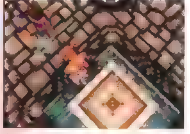
武神傳承



▲

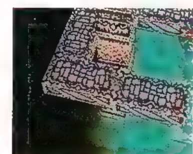
第十六章 水的ジェムニー

在我們剛進入水迷宮時，後方來時的路竟然被封起來而回不去了。不過，即來之則安之，反正都出不去了嘛，就繼續往前進了。我們在前面剛好看到了一個笛子掉在一個台子上，リーヴ隨手就把他撿起來，也不知道是好是壞。
而在這附近也有個記錄點，就在這兒記錄吧。



▲

找到路往下走後，在地下第二樓由水中的台階走下去，可以找到青玉之冠、水鏡の鎧、水のかけら、潮流のバンダナ、滿ち潮の劍、人魚の腕輪等等寶物。再往下走走到第三層後，在那兒有許多錯綜複雜的路，這一層的寶有氣付け酒、黑真珠の指輪等。來到地下第四層後，會看到一些水晶，我們將這些水晶破壞掉可以找到流水の杖、青玉の腕輪、龍聖の爪。第五層有兩個寶物，先得到水流の雄叫，在後來得到８００Ｇ。由地下六樓開始，有一條我們走過就會崩壞的長橋，我們必須按×鈕不斷地往前跑才不會掉下去，若掉下去的話，就必須從地下七樓回到六樓重新跑起。

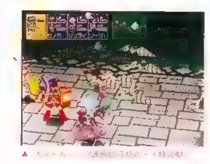


▲

在我們跑到顏色有點不同的地板，自然掉下去的話，可以找到幾個寶箱：水晶柱の首飾り、盜賊の目及３５０Ｇ。
跑到盡頭過了之後，可以再回到第五層，由第五層一直走走到中途，有個地方可以記錄。
再繼續往前走可以來到第六層，在



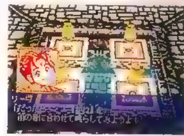
這兒我們可由走進水裡，在水中有兩個寶箱，一是人魚の胸あて（胸鎧）及青玉の盾。接著穿過水流的小瀑布後，往前便可以到達水之ジェムニー所放置的地方，但是這兒有個守護獸守著，回答牠的問題之後，牠仍舊不讓我們拿，於是便跟牠打起來了。這隻守護獸體力高，但因爲是單隻，所以速戰速決才行，否則牠會使出泰山壓頂及千蜂攻擊的絕招，我方可能就會一敗塗地。



▲

打倒牠之後，我們便得到了水的ジェムニー了。但是，這時水的迷宮突然起了異變，整個迷宮似乎要倒塌了。我們在走回頭路時，忽然發現了原來我們所放的那四個鐘都在這兒。再仔細看一下，這兒似乎正是我們剛來的入口，但是門口仍舊是出不去。不過看到那個擋住路口的石塊上有個小圓孔和笛子的頭大小相符，我們把笛子插進的，突然就發出了特別的旋韻。在幾番推敲之下，猜出了這個笛子發出的聲音若和敲響那些鐘所發出的聲音一樣的話，入口就能夠再打開了。

所以，我們必須再回頭去把那些鐘敲動，若敲對了鐘就會一直搖動，若猜不對，則我們就得重頭敲起，不過大概按對角線去敲就能敲動這些鐘，而我們就能夠逃出這個迷宮了。



▲

在出了水迷宮之後，水迷宮也沈入水中了。我們在這兒先在記錄點記錄一下，在我們要出去時，在那兒我們會到センクウ，他會表明說他是來搶水之ジェムニー寶石的，而バラディ竟然叫他哥哥，原來他不願和他這位宰相哥哥一起當官而跑出來修行。不過，即使是親兄弟，仍舊是要對打才行。



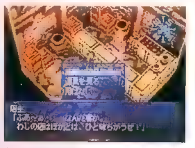
▲ バラディ

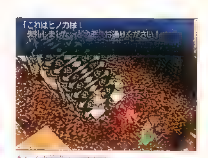
武神傳承

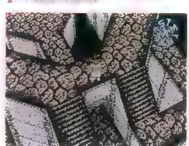
這個センクウ會使用火的旋風等魔法，要小心，先集中第一個打倒他。再來就是對付他週圍的兵士，這些兵士能力都不弱，不要太大意了喔。

第十七章 炎的ジェムニー

這邊介紹的是拿取炎的ジェムニー的方法。來到アンラク後，有四個守護塚正在開挖，四個守塚當中有一個在其它守塚沒走過一遍的話，是不能夠來的。在攻略這兒之前先介紹一個好地方，在這守塚附近新開了一家雜貨店，可以買到許多強力的寶物，絕對不能漏掉喔。剛開始我們先找到白色守塚進入，本來我們是不能進去的，但是由於ヒノカ的出面，兵士們不敢不聽，只好讓我們進去了。



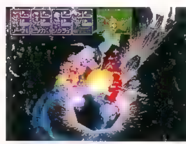






在這地下一樓裡，有兩條路可走，有一條一直往地下走，可在第三層站在轉移地板上轉移，我們可以找到碎刃之拳。在一樓另一邊的路，打碎某個中央的石柱，可以得到紅玉之冑，再由那裡往下走，一直走到底，可來到地下三樓，在那兒有個記錄點，我們可以先行記錄

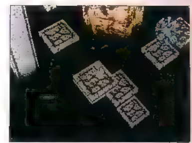
．再往前進的話，我們在一個平台上打開寶箱，會出現白色的守護獸，並且和牠打起來。



▲

這個守護獸防禦力很強，一定要連續攻擊他才行，還有要小心牠的吐火球，會把兩個人捲起來，算是滿強的角色。打倒這隻守護獸之後，我們可以得到白色之鎧，不過隊伍中並沒有人可以裝備。打倒牠之後，我們後方的記錄點也變成了空間轉移器，站上去之後，即可到達離出口很近的地方了。

而接著，我們便必須前往黑色的守塚，在這守塚裡大致的攻略的方法幾乎和前面攻白色的守塚方法一樣，只是另有一條路徑的攻略法有些不同，原來第三層是轉移地板的，這兒是好多會升降的地板，看好時間走過去即可，並不會摔下去，不用擔心。



▲

這個地方可以得到炎のかけら由另外一條路過去的話，可以在石柱中找到火龍的いかり（火龍之怒），而在第二層可得到紅玉の腕輪。到了地下第三層以後，打開寶箱會遇到黑色守塚的守護獸，打倒牠可得到黑のかぶと。

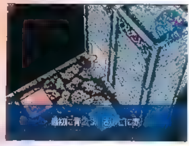


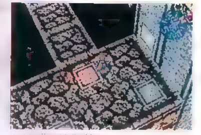
▲

攻完黑之座守塚之後，我們又要前往蒼之座守塚，在門口ヒノカ同樣會叫士兵走開，讓我們走進墓地內。在蒼之座守塚內唯一和其它兩個不同的地下樓層，便是有一個地方有四個藍色地板和一塊紅色地板的地方，在那兒踩第一塊靠柱子邊的地板，再迅速往後跑，隔一塊

武神傳承

地板的第三塊再踩下去，接著馬上再去踩紅色地板，如此，通往寶箱的橋樑便會打開了。過了小橋在另外外一頭可得到紅玉之冠。





▲

在另外一邊的路，我們在第一層的柱子踢碎可得到紫炎之衣，來到地下三樓又會遇到守護獸。打倒地下三樓的守獲獸之後，可得到蒼之小手。

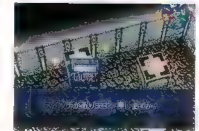


▲

小心這個藍色守獲獸牠的雷射光可以打中直線內我方的任何一位同伴。

我們若要再繼續去拿ジェムニー，那麼，我們就必須前往另一個朱之座守塚拿。如果不拿的話，就不要再前往該地。由朱之座守塚走其中一條路下去，來到第四層時，這個地方會有石頭移動的很快速，而有六個開關在兩邊的牆上，而前方有一個門擋著。





▲

在這兒，我們必須要快速衝過這些石陣去把那些開關打開，如此，我們才能通過前方擋住的石門。由這兒一直走下去可以在一個記錄點前方的地方再次遇到此地的守護獸。

武神傳承



打倒這隻守護獸之後，我們手中的那些撿到的防具竟然自動組合了，並且組合成一個巨大的武士，他是古代的武者怨靈，在此守護這個炎之ジェムニー。





這個頭目的體力很高，而牠會吐出火球，在他要吐火之前先防禦住的話就沒事了。打倒這個頭目之後，我們不但能得到到炎之ジェムニー，也會得到一把鬼殺寶劍。而在另外一邊的的樓層，我們在三樓會有一個難關要過，我們必須記好寶箱移動的路線，然後按照它移動過的路線走才能找到到出路，否則，我們又會回到原來的地方。在這一層，我們可以得到かがり火（燈火）の杖、670G和吹雪寶劍。而第五層的話，我們能得到炎石の指輪、火龍のいかり。

當我們拿到ジェムニー要走出墓外之際，アンラク的ガイモン將軍率領一隊人來了，他要來向我們要回炎之ジェムニー，並且叫原先有任務在身的ヒノカ來搶，不過被ヒノカ拒絕了（被主角的愛感化了，呵呵），於是我們便和這些人打起來了。在這兒，我們最要注意的反而是女戰士，她會使用火的魔法，要先除掉。



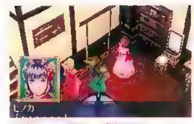
武神傳承

還有，除了ガイモン之外，這些士兵也並不是普通的士兵，都很強，一定要連續攻擊，不然會一敗塗地的。打倒他們之後，ガ イモン會說我們背叛了神會受到懲罰。另外我們手中若拿到兩個ジェムニー的話，他會說其它兩個都在他那兒，想拿的話就必須去他那邊才拿得。

打倒這些人，拿到炎之ジェムニー之後，如果我們手中有二個ジェムニー了的話，會發生ヒノカ回去見父親，並且穿她過世母親的衣服給我們看的事件，如果之前有送花給ヒノカ的話，那已註定她就會是最後和我們在一起的女孩子了。



剛開始第一個問到的選項可以選擇第二個，一起進屋內去見她父親，這樣就可以了。在這幾個會話當中，大多只會影響到ヒノカ對我們的感覺，不會有太大的影響，但是最後ヒノカ說要送禮物給我們，叫我們：目を閉じる，一定要閉起眼睛，才有好禮相送喔。至於是什麼禮物呢，呵呵，如果玩家是很浪漫的人，大概也能猜的出來，不用筆者多說了吧。



在我們回到這個アンラク之後，我們還可以再回去劍聖他的村子ネイギ之村，在那兒可以再次和劍聖的孫子重逢，並且在那兒買到好道具。在アンラク大陸西南部的山小屋一定要記得去，那邊有許多的寶箱。



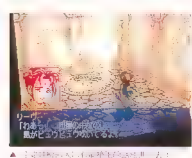
第十八章　綠天樹之森

得到レイヴン後，回到エメロード，在這兒，我們若沒有讓ティア加入的話，則必須先找大祭王問話後，得知了這兒有間被施過魔法的咒陣之房■，從這兒進去才可以到達空中的神殿。



▲ [illegible]

但在這有著龍捲風的房間，我們是無法走進這個入口的，唯一可以讓我們進去的鑰匙都是在ティア身上。



▲ [illegible]

所以就必須去請ティア用「風之守護」幫我們解開那裡的封印才行。

如果我們的隊伍中有ティア在的■，則先到她家去，會發生一件浪漫的隱藏事件。

在ティア她家，我們又會和他父親見面，他會告訴我們，ティア的母親有事找她過去。在這兒，ティア會在去找她母親之前叫主角在她家等一下，有兩個選項可供我們選擇，第一個選項是好的，等她，第二個選項是送她去。不管我們選擇了■一個，都必須護送ティア到她母親那邊，而ヒノカ就會吃大醋的，之後也會發生一些事。到ティア的母親她家之後，她母親告訴了我們，這兒有個風神之盾，有很多人常會想來這兒偷這個盾，而這個盾都是封住風神的重要物品，若將這個神之盾取下的話，風神就會復活來搗亂，為了不能讓這個風神復活，所以才會在這裡守住風神之盾，不讓別人拿走。不過若真的想和風神對抗的話，就只有ティア的身上才有這個力量。後來，ヒノカ會為了擔心主角和ティア之間的「安全」起見，就會和ウース跟在我們之後跑來。ティア的母親後來知道了有我們的伙伴也來了，乾脆叫他們一起留在這■過夜。

到了深夜，大家都在睡■的時候，主角耳邊傳來ティア的呼喚，主角醒來之後，在門口會看到ティア往外頭跑去，並且來到了風神所在的石像前。在這時，ティア竟然要去把風神之盾取下，她說她要把這個盾送給主角。在阻止不了的情

況下，風神[illegible]醒了，可是這時的ティア會突然又變得不了解自己在做什麼（[illegible]遊症　）。



▲ [illegible]

在風神要攻擊ティア時，我們當然是要英雄救美，義不容辭地擋在風神前[illegible]和風神打起來了。在打風神的時候，無論我們怎麼打，[illegible]是無法打倒風神的……



▲ [illegible]

這時，主角也被打倒在地了，在風神[illegible]再攻擊主角的時候，ティア[illegible]然奮不顧身地衝到風神面前要救我們。就在這時，ティア身上竟然發出了強光，而這一瞬強光把這風神打倒了，這證明了ティア身上的力量覺醒了。如此之後，ティア說要使出她身上的魔法，把我們帶到空中一起去散步，選第二個選項，好的，一起去吧。然後兩個人會一直散步直到東方的天空昇起了朝陽爲止（　多麼浪漫的夜晚　）。不過在這早晨來臨之際，此情此景卻被ヒノカ看到了（　腳踏兩條船，主角→我們這樣做眞是罪過啊，呵。　）……



▲ [illegible]



第十九章
風之ジェムニー

由這兒開始，我們便要前往風之神殿拿取風之ジェムニー了。我們先前往大祭王ミルヤム的住處，在那兒得知了進入風之神殿的方法，由於十年前ティア所引起的事故，這兒才會被封起來了。由ティア身上的「風之守護」可以破解咒陣的房間，在這兒的轉移地板可轉移到空之神殿去。



在進入空之神殿後，會在裡頭遇到許多需要用到反射神經的動作小遊戲，而玩這些小遊戲的話，往往可以拿到一些很好的寶物，可不要漏掉喔。像是有個地方如果你把地板的石板踩下去，就可以讓一些原本進不去的房間的門打開，而能拿到裡頭的寶物。來到流雲之間時，要注意到地板移動的速度，看好時機，然後再跳過去。



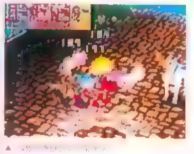
在降水的回廊，要利用到彈簧床，在跳這彈簧床時，可以跳到有寶箱的地方拿寶物。

在我們前往要拿ジェムニー的路，來到了「光輪之間」，在這兒有一大塊的地板被破壞掉了。ティア會在此時告訴我們，在十年前，她在無意識下，使用魔法破壞這個地，讓這兒出現了這樣一個損毀的遺，就因爲這樣，這兒才會被封起來，不讓任何人來了。



在這空之神殿，我們能拿到東西如下：在惠泉之間我們能拿到音斷（ 斷音 ）の劍、翠玉の劍、虹の盾、風のかけら、淚石の耳飾り。在流雲之間，們可以拿到真空拳、風切り（ 斬風 ）の小手、翠玉の腕輪。在降水的迴■可以得到薄明の衣、風神の鎧、流星の杖、動の咒布、■神の羽ばたき、翠玉の盾。在光輪之間可得到風神の雄叫び。

我們來到神殿的最深處，當我們要拿風のジェムニー時，會遇到當地的守護獸，和牠對話時，牠本來要給我們這個ジェムニー的，可是講到後來又拒絕了。當我們摸摸鼻子要走之時，守護獸突然叫我們站住，原來他看到ティア手中的風之守護正是牠失去的眼珠子，怒不可竭的牠，便瘋狂地朝我們這兒攻來。這隻守護獸體力不高，卻會給我們隊伍複數以上的人受到創傷，快一點解決牠即可。



▲

打倒牠的話，便能再走上前拿到風之ジェムニー了。

當我們要出這空之神殿時，在靜風之間，以前我們所遇到的女性神，也就是エメロード的神官長クレスタ突然出現了，她想要我們交出ジェムニー，並叫ティア要阻止我們拿這個ジェムニー，ティア在迷惑了一陣子之後，並沒有答應她。在無法說服クレスタ之後，便和她打起來了。



▲



▲

這個女神官可不簡單耶，她的風之魔法破壞力都相當地強，所以要先打倒她才是重點，不過她的部下也不是弱者，會追加攻擊要小心。打倒她們才能走出空之神殿。

第二十章 忌！

為了得到一個重要伙伴，我得先到イストラル去一趟。在イストラル城中的路上，遇到一個正在被欺負的甲蟲？不，是個人，這個人被人家一直踹，但卻不還手。這些打人的壞人走掉後，我們過去一問之下才知道是ウース（アネッタ）的師父。結果這個人並不想理ウース，掉頭就走。ウース要我們一起追上去，當然是選よし（好的）…



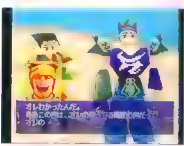
▲

遇到這個人之後，這個人還是不理ウース，ウース使用激將法激他，罵他老頭子，並且出拳攻擊他。



▲

結果這個終於忍不住用一招大車輪回敬ウース。最後他也終於承認他是ウース的師父了，並且告訴我們，他因為去過了了セーモン的祠，結果卻被那裡的一塊大石頭發出的氣勢嚇到，從此便喪失了自信心。現在，他的信心也找回來了，而且說有機會還會再去挑戰一次那個大石頭。我們聽了他這些話，的確也會躍躍欲試的。之後，ウース的師父就離開了。



▲

想去セーモン的祠堂的話，由アンラク去比較快，由アンラク北部出去可找到到體術庵的路。在這兒本來如果我們沒有得到レイヴン的稱號的話，主人是不會讓我們進去祠堂的。



武神傳承

不過現在我們得到了，便能進去。由於裡頭都一些相當強的怪物，要非常小心才行，尤其冥狼這個怪物要先解決，因爲牠作比我們快兩倍以上，又會強力的複數攻擊。



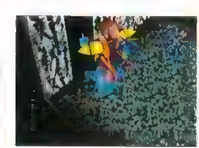
▲ [illegible]

主要在地下一樓，我們可以得到５６０Ｇ，及紫炎の咒布。當我們走到地下二樓時，會遇到一扇無法打開的門，我們從旁邊的小路走進去，在那兒我們會發現三座小水池和三個矮、高、小的洞口。



▲ [illegible]

由洞口方面數過來第一個是喝了會變小的泉水，可因此進入小的洞穴打開一個開關。中間的泉水是喝了人會變細的泉水，可以走入細長的洞口打開另一個開關。由第三個泉水喝下去人會變大，可以由大的洞口進去，打開高處的開關。



▲ [illegible]

在我們打開這三個開關之後，我們就可以打開通往地下三樓的門了。在第二樓，我們可以得到炎月拳、仁王の肩衣、赤玉の杖、火龍の雄叫等寶箱。在我們進入地下三樓後，在那兒可得到８３０Ｇ，走進看不到的通道內可得到奉天寶劍。再往下走到最深部後，在那兒，我們會看到一顆寫著忌字樣的大石頭。



▲ [illegible]

突然，不知怎麼的，這顆石頭發出了一陣強光，使得在場的所有的人都開始不自覺地害怕起來。這時劍聖他突然想起了這個地方正是ウース他師父所說，有著奇怪力量的地

方，大家聽了就變得不那麼害怕。

這顆巨石是!?



可是這麼大的石頭怎麼搬開呢，就連ウース這個大力士也一籌莫展。不過這時ウース他師父也來了，他用他那一招大車輪，一擊就把這顆大石給打成兩半，剩下的事就交給我們了。



當我們走進這大石頭後頭的房間，裡頭會看到一個像是蟲的傢伙被封在一個水晶內，リーヴ突然想起了他就是神。接著這個神會告訴我們他叫ザウラ（請自行輸入牠的姓，看到這個畫面一定很興奮吧。），他是從異世界來的種族，在這兒被人們稱爲神，跟門神ザハーク是同一種族的。於是リーヴ叫他跟我們一起旅行，一起去尋找ジェムニ，問我們意見如何，我們回答リー：もちろん。



他會說他不想去找什麼ジェムニー，也不想去和サバーク做同伴，倒想找一個可以和他力量想抗衡的人一起不斷地戰鬥，リーヴ又推薦主角，如此一來，他便會興緻高昂的破石而出，我們便會和這個「神」打起來了。ザウラ的體力超高，防禦力也很高，不過速度太慢了點，會一點魔法，只要動作快，並不難打。打倒他之後，他稱讚人類竟然強到這樣的程度，便答應了先前所做的承諾加入成爲我們的伙伴（得此一人，如得百人力，太棒了，不過得先加強他的武器等級才行。）。在地下三樓我們可以得到氣付けの藥，清明の手甲。

出了洞口，我們還會再遇到ウース的師父，他很驚訝我們竟然能得到神這樣的同伴。在邀請ウース的師父加入時，他卻拒絕了。

戰神傳承



▲

第二十一章 ゼラール村的溫泉

在我們要去取得雷之ジェムニー之，就必須找到前往雷鳴之塔的方法，而前往雷鳴之塔前，必須先到ゼラール村去找線索。本來因爲有沙山的阻擋，我們是不能前往ゼラール村的，不過這座沙山在我們得到レイヴン稱號之後，通往ゼラール村的路就被打通了。我們進入ゼラール村之後最好去見一下大帳篷內的村長，不過當我們想問一下有關雷鳴之塔的情報時都問不到。



▲

在這個村子，我們還會遇到ウース的母親竟然也跑到這裡做起生意來了，不過並不能因此而得到折扣。

在我們問不到情報的情況下，卻知道了這邊有一個溫泉，不妨先去一探究竟。在我們來到這個溫泉的入口處時，正好分成了左右兩邊的澡池，隊伍中凡是女孩子，都會迫不及待地跑到女溫泉這邊去洗澡，而隊伍中的男人，則都會跑到男溫泉這邊洗澡（連ザウラ也會想了解一下什麼是溫泉的滋味，跑進去洗溫泉了。）。我們當然是進不了女溫泉的啦，不過當我們進入澡堂以後，會問到一位叔叔一些情報，並且會因此發生偷聽女孩子那邊在講話的小事件，而且偷聽了村長女兒身體背後有一個特別的刺青，再聽那叔叔講，也許是族長的秘密也說不定。於是心裡想說這個秘密或許會跟雷鳴之塔有關，便上岸到處去問。在溫泉的入口，有一位仁兄在那徘徊，我們跟他講話之後，他會告訴我們如果想看到村長女兒セターレ（在最後一場武道會上我們曾和她對戰過。）



▲

背後的刺青，只有一個方法，就是在轉生之瀑的水可以讓人們由男變女，由女變成男，用這方法可以進入女溫泉內一探究竟。聽了他的話之後，我們便在村子內找到通往轉生之瀑的路後，由那邊前往轉生之瀑。在來到轉身之瀑後，跳到底下的水潭去，在這時，我們會知道若打噴涕時，便會回復男兒身。



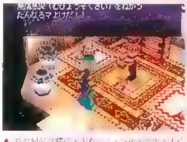
▲

所以執行「任務」時，要小心不能打噴涕才行，不然就見光死了，不過這個我們就無法控制了。在我們跳下水潭之後，有三十秒要完成這裡所出現的小考驗，有許多的木板漂在水上，由這邊要快速的走過這些浮動木板才行，通過之後，還要通過一大堆的流沙，若被這些流沙捲下，我們會被沙子嗆到而打噴涕。三十秒跑完後，便到了溫泉的另一個入口，由那兒走，我們自然就能走入女溫泉了。



▲

在女溫泉裡，當然是能夠看到精彩的鏡頭（不過也是３Ｄ的，不用太高興），同時主角也記起了セタール背後刺青的圖案，雖然如此，但要命的是我們在這兒又不自覺地打噴涕了，ティア和ヒノカ看到了主角，都嚇得轉了身過去，但セタール卻爬了上岸，並且對我們重重地打了一拳　之後，我們便被叫到村長那邊去罵了，村長說那個刺青根本不是什麼秘密，只是他們族人的一種習俗而已（唉，百口莫辯。）



▲

奇特的轉生瀑布

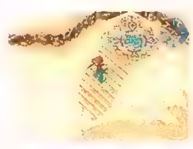
。最後，我們這個レイヴン就這樣不光彩地被趕出了村子。

在我們這一群人被趕出了村子之後，主角也挨了ヒノカ的罵，然後她也會叫ティア一起罵，不過我們這位好好小姐ティア當然是罵不出口啦，只好說我們會「反省」就對了。當我們正要離開之際，村長的女兒セタール跑出來了，她送給了我們一支しるべの短劍（指南短劍），由這支劍上可以找到前往雷鳴之塔的入口，並且進入。而且她又說她知道主角不是有心要這麼做，也原諒我們了。然後，她又會告訴我們，在進去雷鳴之塔前要先拿門口的護符。



▲ [illegible]

拿到這支短劍後，先按選擇鈕，打開地圖，可以看到一個藍色的識別地物，那裡本來是一個記錄點，如今卻變成了一個可供轉移空間的裝置，由那兒進去的話，我們可以前往雷鳴之塔。



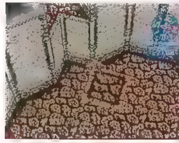
▲ 記錄點變成空間轉移[illegible]

第二十二章 雷之ジェムニー

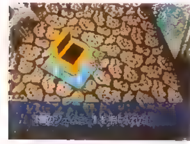
在我們進去雷鳴之塔要拿護符時，竟然看不到護符了。沒辦法，一樣要進塔內。在我們進入塔內後，竟會遇到オレイア，看來他也是要來搶雷之ジェムニー的，而護符也被他先拿走了。他說如果我們不在十分鐘之內到達塔頂的話，雷之ジェムニー就會被他搶走。就這樣，一場比賽開始了，沒有護符的我們，一樣也有辦法成功。

當我們到達塔的二樓時，左右兩邊各有一個開關，而這兩個開關被石頭擋住，我們一邊按著×鈕和○鈕，把石塊踢碎，再去按開關即可打開通往三樓的門。來到三樓後有一個在高處漂動的地板，我們必須找到爬上去的樓梯，站在上頭後，移動到另一邊的出口，並且注意一下方向，看清楚哪邊才有辦法上去。到達七樓以後，我們必須走入

一個有高速水流的池子，一邊按×鈕，快速跑向前，繞過一個大洞口前進，才能到達對岸，不然會被水流沖走。在這兒仍舊有寶箱，不要遺漏了，十分鐘應該是足夠的了。達十樓後，若看到寶箱還在，那表示我們先到了，如果開著，就是被オレイア拿走了。我們如果先到達的話，就得和オレイア對戰才行。オレイア的體力很高，但是不會魔法是一大弱點，他的手下也都不弱，所以不能太大意才好。



▲ [illegible]



▲ [illegible]

在我們打倒オレイア之後，他就離開了，說他一定要超越神才行。之後，我們便可以獲得了雷之ジェムニー，在雷之ジェムニー寶箱的後頭看到一個美麗的女孩子被封在一個裝置裡，這個人會是誰呢？



▲ ジェム [illegible]

リーヴ在好奇心的驅使下，跑到這個裝置的旁邊去碰一個開關，沒想到因此讓這個女孩子能夠跑出來了。在我們和她對話時，會問到要回答說：何も思いだせないのか，她便說她記不起來她自己是誰，リーヴ一猜便知道他就是那位傳說中，在睡眠中的聖女，不過リーヴ忘了她的名字，問我們是否記得，我們選もちろん（當然），她的名字叫ジャンヌ。リーヴ又會叫她跟我們一起去旅行，問我們意見如何，我們選：一緒に行こう（一起走吧）。ジャンヌ問說她來到這個世界上有沒有意義呢，沒意義才對，我們可以回答她：必ず意味はある（一定有意義在）。如此一來，她便會答應和我們去旅行，並且加入我們

的行列。



在這個雷[illegible]之塔內有幾個寶箱要拿的，一樓有めい（　冥　）想の聖衣，二樓有王者のかぶと（　王者之頭盔），雙頭龍の杖，四樓有雷[illegible]の小手、雷獸の盾、稻[illegible]の拳（　閃之拳）、第六樓有２０００Ｇ，七樓有雷神の小手，稻妻の拳、[illegible]光の鎧、紫水晶の冠，九樓有雷のかけら，十樓有紫水晶の腕輪。如果我們不想太早就破，可以故意輸給オレイア然後得到ジャンヌ這個伙伴就。



在ジャンヌ加入我們的行列後，由她身後的裝置可以轉移到外面去。在我們出塔之後，我們還必須再度前往ゼラール村，在那裡，村人都認出了ジャンヌ，口口聲聲叫她聖女，不過她本人都不喜歡人家這樣叫她，並且跑出村子外。事後，セタール會代表村人向她道歉，並且解釋了一番，說村人也是聽以前的傳說，才會有這樣的反應，請她別介意才好。



第二十三章
神的代理人

在我們離開了ゼラール村之後，必須再回去イストラル一趟。我們若進城中，來到了女王エナール女王所住的宮殿。在門口，原來以爲會被士兵擋住的我們，竟然會█爲誤認ジャンヌ是女王，而讓我們進去了。



我們先到エナール女王的房間，門口的士兵本來是要擋住我們的，不過エナール女王卻叫士兵讓我們進去。等我們看到エナール女王的眞面目時，竟然發現她跟ジャンヌ簡直是同一個模子做出來的。



エナール女王說ジャンヌ不應該再出現的，雖然這時ジャンヌ還是想不起來她是誰，不過エナール女王又說她們都是神的代理人，而且是一代接一代傳承下來的，接著又，如果ジャンヌ還是不懂得她在講什麼的話，到地下室看一個究竟就能明白了。接著我們和ジャンヌ一起到地下室去，不過只有主角和她一起進去，其他人就只能叫他們留在外面。在進了地下室以後，我們竟然看到了有三尊和ジャンヌ長的一模一樣的人在三個保存玻離箱內，這時ジャンヌ看了很激動，原來，她不過是神所製造出來的複製人，雖然此時記憶█是無法回復，不過她已經知道了自己大概的命運。

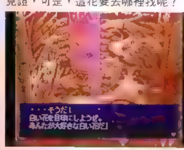


之後，我們必須儘最大的能力來安慰她，和她不斷地說話，她的心情總算才能平靜下來。



▲

在這兒有一個選項最好不要選，那就是あたたかい（好溫暖喔）這個選項。最後，她突然想起了以前一部份的事，那就是在她以前由於和アンラク軍戰鬥，受了重傷，後來為了要治療她的傷，士兵們才會把她放進那個保存玻離箱的。然後不知何時才能讓她再從箱裡治好傷出來，所以士兵們就和她約好了，如果以後出來時，若喪失了記憶，就會用白色的花做為讓她恢復記憶的見證，可是，這花要去哪裡找呢？



▲

在我們出了地下室之後，ジャンヌ會提到白色之花的事，リーヴ這個鬼靈精又會提議要去找花。我們要回答她もちろん，如此可以讓所有的女孩子的好感度增加。在我們結束了這兒的事後，我們便可以出イストラル城了。

之前，我們要進入ディザベイ村時，會被門口的人擋住，現在我們已經可以進去了。在我們進去的那一剎那，映入我們眼前的是一大堆白色花朵的花圃，原來這兒的人都還知道這件事，他們說，那是以前的祖先們留下來的遺言，萬一有一天ジャンヌ回來了，就要用這些白色的花朵歡迎她，ジャンヌ看到了，原本以為大家都忘了這件事了，現在知道了還有人記得這個承諾，因此感動得不知該說些什麼感謝的話才好，只是眼淚就是不爭氣地流個不停（我們在電視前看了此情此景，也真的感動得一把鼻涕一把眼淚）。



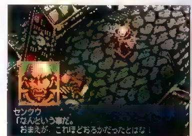
▲

這件事就這樣的落幕了，ジャンヌ的記憶也回復了，因爲イストラル已經有人當領導人了，從此以後ジャンヌ可以做自己，走自己的路了 附帶一提的是ジャンヌ的體力很高，魔法力也很強大，很適合讓她擔任魔法的任務。而她在使用魔法時，還可以跟ザウラ配合做出複合攻擊喔。



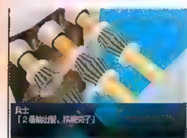
第二十四章 最後之戰

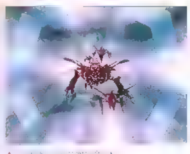
在我們陸續完成這些事件之後，便是前往挑戰ザハーク。回到アンラク城之前，若有什麼武器、防具沒買，最好先買，裡頭的怪物及頭目都不是普通的角色的。打進去之，其實也是可以再出來，所以，若等級不夠，可以在裡頭鍛練一下再出來也無所謂。另外如果我們拿到了兩個ジェムニー了，進入城中就會發生ヒノカ去見父親的事，之前也有敘述到，在此便不再贅述了。



我們要進アンラク城的主城堡之前，這兒發生了一件大事，ガイモン將軍即將準備打開通往異世界的封印了，在還沒有集齊所有的ジェムニー就要打開這個封印的通道是相當危險的事，在所有的機器啓動要打開異次元之門前，突然發生了機器異常的現像，所有的ジェムニー能量都超出了原來的一定標準，造成了機能失控的危險情勢，全城發生了強力的地震。而且如果

因此再讓這情形繼續下去，那麼整個アンラク城都會被毀滅掉的。



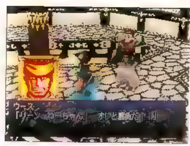


主角這一伙人及城內的居民都感受到這股震動的力量及充滿不安的氣氛。當我們要在這城內一探事情的肇因時，一位士兵荒荒張張地跑來，本來他是不讓我們進去的，不過後來也拒絕不了我們的一再請求，便告訴我們到地下牢房，那兒可以找到セイバス王。在這第一層樓的角落有個記錄點可供我們記錄，別忘了喔。在我們走進旁邊小房間時，會遇到一個守牢房的士兵，他知道セイバス王被關在這兒的牢裡，心裡不安，於是便將牢房的鑰匙交給了我們。在我們下到地下室後，可以在最後一間牢房內找到セイバス王，和他對話，選擇やつらを倒せ選項，他會送我們可以提升技能的寶物。

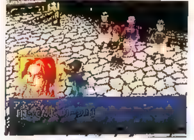


我們出了地下牢房後，便要朝頂樓前進了。在這個城堡裡，有許多的頭目級角色會在階梯的入口擋住我們的去路，其中還包括了本來應該加入成為同伴卻沒有加入的角色。在這兒將一一介紹這些頭目的登場條件：

一　ウースとアネッタ　如果我們讓アネッタ加入我方隊伍，則ウース便不會加入，而且到最後還會受雇於ザハーク，在這城裡成為我們第一個遇到的頭目。反之，如果我們讓ウース加入我方隊伍，則アネッタ便不會加入，之後也會成為我們的敵人。不過打敗他（或她）之後，他（或她）都會回チカ村去了。這個隊伍有魔法師，要小心。

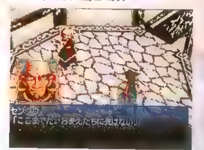


▲



▲

三　センクウ　如果沒有攻略完水之迷宮的話，他也會在這城中成爲阻擱我們的頭目。他曾經和劍聖ジンライ及ガイモン組成過隊伍，在武神祭上獲勝過喔。在他所組成的隊伍中，當然最先應該打倒他，他的體力不算很高，由於他魔法施行速度不算很快，打起來反而比ガイモン這個隊伍還容易打。



▲

二　ガイモン　如果我們沒有攻完アンラク最後的朱之座守堙，他便會在此地出現，成爲頭目。這個隊伍除了ガイモン的體力很高之外，女兵士魔法師速度也很快，一定要分頭給予痛擊才行。

▲

四　オレイア　如果我們沒有前往雷鳴之塔攻略，他便會在此地出現。他本身的速度很快，體力又高，攻擊力又強，而且也要注意他身後的女魔法師，是相當強悍的一隻隊伍。



▲



五　クレスタ　如果我們沒有攻略完空之神殿，那麼我們便會在此地遇到她。她一樣也是會用強力魔法的角色，不過整個隊伍綜合的能力就不算很強，先打倒她就能比較安心了。

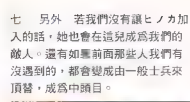


▲ [illegible]

六　ジャンヌ　如果我們沒有去過雷鳴之塔，並讓她加入，那麼她便會在這兒保護■裡頭的神。她會魔法，攻擊力也很強，不過她只有一個人，是最大的弱點，合力攻擊■即可。



▲ [illegible]



七　另外　若我們沒有讓ヒノカ加入的話，她也會在這兒成為我們的敵人。還有如■前面那些人我們有沒遇到的，都會變成由一般士兵來頂替，成為中頭目。



▲ [illegible]

我們一路打上去，終於到達鬥神ザハーク的所在地了，果然，他長的就和ザウラ差不多，他看我們一副天不怕地不怕的就要來打他，便使出了ザウラ在セーマン祠堂所使用過的心理結界，讓大家都害怕的跪了下來，不過ザウラ免疫，而主角卻也很硬漢，不跪就是不■。



▲ [illegible]

之後，所有的人都提起了勇氣站起來了，リーヴ很不高興地對ザハーク回嘴，惹來ザハーク的憤怒，一招「忌」又出手了，不過此時卻被主角頭上的星芒給彈了回去。ザハーク看到這情形，知道不近身戰鬥不行了，於是就會和我們打起來。

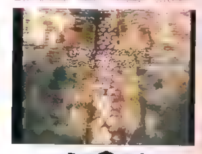


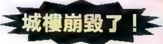
打ザハーク的話，只要速度快一點，並非很難打，但有一點要注意的是，如果他一擊打來，都是會一擊必殺的，即使有防禦也很危險，這一點務必要注意，還有他在施展魔法前時，是攻擊他最好的時機。



打敗ザハーク後，他會說沒想到人類也會變這麼強，看來已沒有必要再這樣子保護人類了，而自己本來覺得弱小的人類就是要在他的保護下過日子，現在也改觀了，沒有必要再為自己這樣子一己的欲望而統治這個世界。在後來，ザハーク自己會用月之しずく（月之露）打開一條自製的空間通道要回去自己的異世界，臨走之前把一顆ジェムニー送給了我們，並且又打開了フィルド的古代遺跡之門，他告訴我們，武功最強的強獸王藏在裡頭，打倒他，我們才是世界上最強的人。就這樣，這個鬥神也離開了。







武神傳承





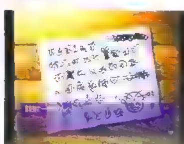


▲[illegible]

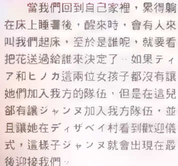


▲[illegible]

如果我們以上這三個女孩子都沒有加入我方隊伍，那麼最後就只剩下自己的師父バレン會來迎接我們。我們在桌上看到リーヴ留下的一封信，她說她爲了好好鍛練自己，出外去旅行了。

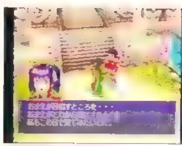


▲[illegible]

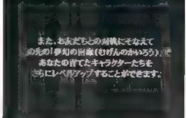


當我們回到自己家裡，累得躺在床上睡著後，醒來時，會有人來叫我們起床，至於是誰呢，就要看把花送過給誰來決定了。如果ティア和ヒノカ這兩位女孩子都沒有讓她們加入我方的隊伍，但是在這兒卻有讓ジャンヌ加入我方隊伍，並且讓她在ディザベイ村看到歡迎儀式，這樣子ジャンヌ就會出現在最後迎接我們。

然後，當我們說要前往古代遺跡挑戰強獸王時，以前的伙伴都跑來，在這時，原來的伙伴們大多會再度加入我方隊伍，而以前送花給哪位女孩子，那位女孩子就會加入我方最後的隊伍。就這樣，另一個挑戰就這樣開始了。

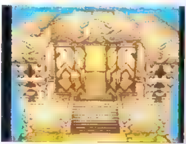


故事到了這裡也算已經結束了，如果要再玩，則可以進入古代遺跡的夢幻迴廊冒險，而在這時的ＭＢＳ功能便可以開始啓用了，要鍛鍊角色能力的話，可以進入夢幻迴廊來進行挑戰。



第二十五章　夢幻迴廊

雖然本遊戲已終算結束了，但是夢幻迴廊仍舊是值得玩這本遊戲的人來探險的。在這夢幻迴廊裡，敵人是一等一的強悍，不過這兒寶箱也是非常的好，要來這兒的話，等級可不能太低，還有武器的等級最好要提升一些才行。在這兒大致上介紹一下這裡的攻略要點。這個夢幻迴廊有幾個記錄點在一些樓層，這些樓層有３、６、９、１２、１５、１９、２３、２７層。

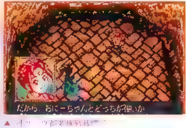


所以找到這些記錄點後，一定別忘了記錄才行，另外，這個記錄點也附有一個轉送的功能，可以將我們轉送到外面去，不過出去後想再回來就要從起點爬起，所以請慎重考慮。

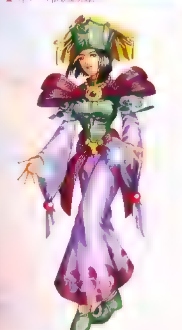
另外這個迷宮有很多視線無法看到的通道，只能靠直覺前進，這些地方通常都會有重要的寶物。其它就是一些小遊戲特別的多，如此，就要相當謹慎小心才行。

在我們到達地下４樓的時候，

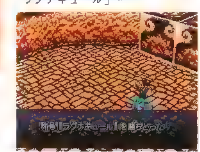
會遇到同樣也是星之族的リーヴ，他現在覺醒了，力量也增強了，她說要知道主角和她誰比較強，如此便會和我們打起來。這個情形下是以一對一的情形下戰鬥的，所以要速戰速決，リーヴ如果要攻擊我們時，記得要防禦喔。打敗了リーヴ之後，リーヴ便會再度加入我方的對伍。



▲ [illegible]



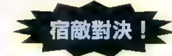
到了地下１０層時，強獸王會出現在這個地方。這個強獸王雖然只有一隻，可是能力、速度及體力都是相當的高喔，想打牠的話，速度上絕不能遲疑，雖然我們打完這場戰鬥的時間並不是很長，可是高手過招一剎那間就會分出勝負的。強獸王牠會使用強力的魔法，如果牠使用魔法時，而我方體力不夠，那麼一定要受到重創的。戰鬥拖的愈久，愈危險。打倒這個強獸王之後，牠便會送給我們最後的稱號：「ラグナキュール」。



▲ [illegible]

「レイヴン」代表神之鳥的意思，而「ラグナキュール」代表什麼呢？如果你回去問師父バレン，他會相當地驚訝，因爲這個稱號代表「超越神的人」。

來到地下第十三層後，會有一個大水池，兩邊的出口都可會找到一個寶箱，掉到另一邊的水池時，朝旁邊一個小水池走進去，就可以出去了。到地下二十二層時，會再次遇到強獸王，這次牠又更強了，在這之前，要記得在第１９樓記錄，不過據說，牠不是最強的，真正最強的強獸在最底層地下三十三樓。打倒牠後，我們就再出發前進了。來到地下第２４樓時，我們會再次遇到オレイア，原來他也來到此處了，我們必須在這兒挑戰他，這是最後兩個人的最終決戰。



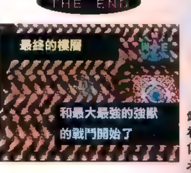


在打倒オレイア後，我們來到第２７層時，有個記錄點，要記得記錄喔。在第２９層時，有五個開關，打開其中由正面左邊數來第１、２、４個開關可以打開往下走的門，而第３、５個開關，可以打開通往寶箱的門。



另外在往下走的樓梯旁的開關則用途不明，最後，在地下第３３層，我們終於見到最後最大最強的強獸了。打倒牠，我們就能看到真正的結局囉。

THE END



武神傳承

項，並不會有讓人有一種很長而無味的地方，玩起來倒可以用很輕鬆的心情去玩。不過若是要做為一種主流的遊戲，可能還有需要再加油喔。

編者評

武神傳承裡，故事算是相當的明快，難度也不算很高，但是嶄新的RPG式模擬戰鬥的方法，可以說是相當的有創意，原本第一印象是以為戰鬥會是相當的耗時，沒想到其實是相當的流暢，而戰鬥時，很特別的是，不是你死就是我活，也就是剎那間就要分出勝負，所以動作快就佔了優勢，不過有時倒會有一種比較沒有那麼緊繃的戰鬥過程，是比較可惜的地方。若是在3D的製作能力上有更佳的表現，說不定能夠成為RPG的另一種新制作模式也說不定。整個遊戲的選擇項目非常多，而會造成的分歧，也都能巧妙的帶過。而由於裡頭會有一些戀愛的特殊事件發生，感覺也令人覺得很清新，因為主角的選擇就在玩家手中，就如同一些戀愛養成的遊戲一般，相當的靈活的選

武神傳承

發 行 人：黃鎮隆
總 編 輯：陳希芳
出版：尖端出版有限公司／電玩編輯部
製作：G 2 工組
電腦排版：張苑青
國際版權：許麗容
社　　址：新店市復興路45號6樓
電　　話：(02)218-1582（代表線）
F A X：(02)218-2046
總 經 銷：農學股份有限公司(農學社)
地　　址：新店市寶橋路235巷6弄6號2F
經銷專線：(02)917-8022
印　　刷：錦龍印刷事業股份有限公司
地　　址：台北縣新莊市五股工業區五工五路五號
法律顧問：北辰著作權事務所　蕭雄淋律師
地　　址：台北市大安區師大路86巷15號1樓
劃撥帳號：05622663
帳　　戶：尖端出版有限公司
售　　價：240元
1997年12月初版發行

新聞局登記版台業字第2680號

武神傳承 讀者意見調查表

首先電玩編輯部感謝各位讀者支持愛用精緻本土攻略本系列叢書「武神傳承」，在您購買使用本書後對編輯部的製作意見，我們非常期望和需要各界給予批評和指教，請您不吝費時填寫以下的意見調查問卷，提供我們下一集更加精進的寶貴意見。

1. 您擁有的電玩主機共有？□PS □SS □N64 □GB □SFC
   □其他

2. 您最喜歡的遊戲類型共有？□格鬥 □動作 □射擊 □角色扮演
   □模擬戰略 □冒險解謎 □賽車競速 □牌桌方塊 □運動球類
   □其他

3. 您購買本書的動機？□受封面圖文吸引 □發現書中有需要的秘技
   □是書系愛用者，習慣性購買 □看到其他書報雜誌的廣告宣傳
   □店家推薦，半推半就 □臨時起義，喜歡就買 □其他

4. 您認為本書帶給您的實用度約佔全書？□30%以下 □31～50%
   □51～70% □71～80% □81～90% □91～99% □100%

5. 您看完全書後，對於本書的編排總體的評價是？
   □非常好 □普普通通 □差的很 □不知道或無意見

6. 如果您還有許多意見要告訴編輯部，敬請利用下方文字欄框填寫：
   〔如有錯誤的地方，也請不吝賜教！〕

231

台北縣新店市復興路45號6樓

尖端出版有限公司

電玩編輯部

（G2工組）

收

廣告回函
台灣北區郵政 管理局登記證
北台字第2674號

■本回函僅限台灣地區使用■

郵資已付　免貼郵票

寄件人：

地址：

電話：

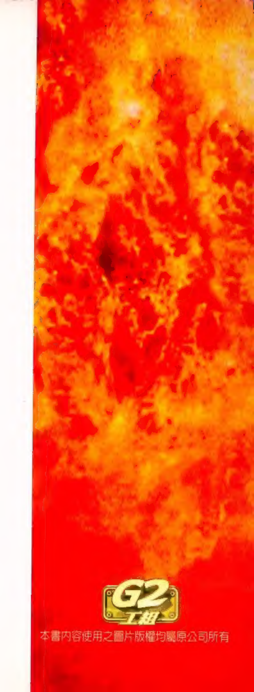
性別：□男　□女　年齡：

職業：□就業　□在學

填表時間：　年　月　日

寄件人郵遞區號

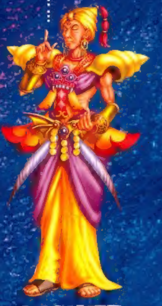
□□□


G2
工組
本書內容使用之圖片版權均屬原公司所有

尖端書碼：15010037
農學書號：0010







尖端出版
Sharp Point Publishing Co. Ltd
定價240元

本土攻略精緻系列

037

武神傳承

完全攻略

尖端出版